REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº8 - 350 PTAS

Nintendo® Acción



SUPER TÍTULOS PARA EL VERANO

John Madden 93
TheFlintstones
The Jetsons
NHLPA Hockey 93
Warpspeed
Bulls vs. Blazers
Sword of Hope

GUÍAS ATÓMICAS

Jackie Chan
Pushover
Joe & Mac
Another World

¡¡REGALAMOS 100 CASSETTES DE LA BANDA SONORA DE SUPER MARIO BROS.!!







Asterix llega a Nintendo

¡UNA DE ROMANOS!



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Subdirector:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
José Luis del Carpio
José Carlos Romero
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección), Elena Jaramillo, Abel Sánchez
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
E. Lozano, D. García, J Gallego, A. Fernández, D. De la Fuente

Directora Comercial:
Mamen Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio
M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº8
JUNIO 1993
350 ptas. (Incluido IVA)

Este mes te contamos todo lo que quieres saber a cerca de...



Los «Super Stars»

... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Y las Secciones Habituales:

Editorial

Este mes hay dos cosas que destacan por encima de las demás y que, por tanto, merecen un comentario especial. Una es positiva y la otra no, una es buena y la otra no. Una es que pese a la carencia de juegos a la que nos estamos viendo sometidos en estos últimos tiempos, aún salen ejemplares que, como Sword of Hope o King Arthur´s World, todavía nos hacen pensar en las maravillas que puede dar el circuito Nintendo. Un juego de role en Game Boy ya es toda una noticia, pero que venga traducido a nuestro idioma, es todo un notición. Hablamos de Sword of Hope, claro. Y un juego que aprovecha la técnica Lemmings, pero la supera ampliamente y clama por su trozo de originalidad, es, más que una noticia, toda una sensación, una bomba a la que hay que sacar partido en Super Nintendo. Y hablamos de King Arthur´s World, claro.

La otra cosa de la que teníamos que hablaros es algo más delicada. En realidad, no sabemos por dónde cogerla. ¿Que qué es? Bueno, pues no es ni más ni menos que una simple pregunta: ¿Por qué no salen novedades para Nintendo? Bien, vamos a matizar: ¿Por qué no salen tantas novedades para Nintendo como desearíamos o como sucede en el resto de Europa? No hace falta que busquéis respuesta. De momento es muy posible que no la tengan.

La redacción

FINAL FIGHT 2, LA REVANCHA DE CAPCOM

La continuación más esperada de todos los tiempos ya está en las calles... de Japón. **Final Fight 2,** la obra de arte de **Capcom,** vuelve a poner de manifiesto las incontestables virtudes de la Super Nintendo y el siempre adictivo poder de los grandes beat´-em-ups.





Final Fight 2 es, más que nunca, **una segunda parte de las buenas.** A diferencia de su predecesor, incluye una opción para que **dos jugadores** simultáneos se batan el cobre, al mismo tiempo que incorpora un par de luchadores nuevos ante el desgaste de Guy y el secuestro de Cody. Carlos, un experto ninja, y Maki, una chica de los suburbios con «conocimientos» en Full Contact y mucha maña, se unirán al alcalde Haggar en un nuevo intento por restablecer la paz en la ciudad y de paso rescatar al luchador más carismático. **Nuevos golpes, más items, nuevas armas y una adicción de kilo** presidirán el lanzamiento de este cartucho en tierras europeas, suponemos que no muy tarde. Nosotros, por si acaso, nos hemos hecho con una copia japonesa.

LOS DINOSAURIOS ESTÁN DE MODA

La plaga **Parque Jurásico** empieza a extenderse por medio mundo. Y mientras cientos de camisetas, cepillos de dientes, gorras y juegos para consola -incluido el súper crack de **Ocean** para Nintendo- atacan al personal de la forma más agresiva, secuelas del mundo de los dinos empiezan a tomar forma en nuestra consola. Si ya habéis leído la noticia de **Laserbeam,** habréis visto que Baby T-Rex está a punto de darlo todo en **Game Boy** y si seguís leyendo este texto os enteraréis de que **Hi Tech** tiene en cartera un súper título de nombre **WE´RE BACK,** con protagonista conocido, un dino llamado REX, y película de fondo, otro crack de Spielberg.



WE´RE BACK narra las aventuras de un pequeño tiranosaúrio que de buenas a primeras se ha visto en mitad del Nueva York moderno, con sus metros, sus edificios, sus macarrilas y sus grandes cadillacs.

Pronto conoceremos más cosas de REX, tanto en **Super Nintendo como en Game Boy**.

ELLOS FUERON LOS MAS VALIENTES

Estos son los afortunados ganadores del **Batman Concurso** que proponíamos en el número cinco de esta revista. Cada uno de los valientes que tenéis ahí abajo, y que por cierto llegaron y fotografiaron la última pantalla de este juegazo de N.E.S. en un abrir y cerrar de ojos, se lleva un lote de 50.000 pts en productos Nintendo vía Spaco.

Enhorabuena muchachos y que sigáis así. Recordad que los videojuegos son sólo para valientes.

RUBEN SANCHEZ RODRIGUEZ -MADRID-
PEDRO A. GONZALEZ CARBONELL -ALICANTE-
JOSE GONZALEZ INIESTA -MADRID-
CARLOS GOMEZ -MADRID-

LASERBEAM, A LA CONQUISTA DEL MERCADO EUROPEO



Melbourne House contraataca. Desde Australia y con un nombre nuevo, Laser Beam, los chicos que dieron vida al míticoo **Exploding Fist para Spectrum**, se lanzan a la conquista de un mercado que, cómo no, va a recibirles con las puertas abiertas.

Los productos de Laser Beam para consola serán distribuidos en Europa por la compañía **Bastion**, que ejercerá el papel de filial del grupo oceánico.

Por el momento, la empresa australiana ha decidido apostar fuerte por Nintendo, tanto por la Súper como por la Game Boy, y en un par de meses comenzaremos a notar cómo se mueve el ambiente. En todo caso y por si las moscas, ya podéis ir preparando los ahorros, porque los cartuchos de estos muchachos apuntan alto.

Lo primerito que Bastion sacará en Europa es **ShadowRun**, un original jueguecillo de aventuras a perspectiva filmation para la **Super Nintendo**, desarrollado por el grupo yankee Fasa -expertos en RPG-. ShadowRun combinará en cualquier caso varios estilos de juego a través de seis completos capítulos y más de 200 áreas por explorar.

Cambio de tercio. Vuelven los dinosaurios con **Baby T-Rex**, un cartucho súper movido y muy gracioso que saldrá para **Game Boy** en Septiembre y para la Super allá para el mes de noviembre.







Seguimos. **Super Solitaire** incluirá 12 formas distintas de plantear el famoso juego del solitario para uno o varios jugadores. Será en **Super Nintendo** y está planteado para Octubre.

Más y más. **Penetrator**, el clásico matamarcianos de las máquinas de 8 bits, continuará dando guerra en Game Boy a partir de noviembre, o al menos eso dicen. Y vamos terminando, con un crack. **Choplifter III, para Super Nintendo**, el genial cartucho del helicóptero batallador, que esta vez ataca en 16 bits de la mano de **Broderbund.**

EXHAUST HEAT II, VELOCIDAD EN MODO 7

Del país del Sol Naciente nos llega la segunda parte de un clásico, el **Exhaust Heat II para Super Nintendo.** Presenta las mismas excelentes cualidades que la primera y dos novedades destacadas. Una de ellas es **el modo 7**, mucho más acentuado en este nuevo cartucho y **los gráficos** de los distintos modelos de coches, renovados y con perspectivas diferentes. Hasta treinta y dos circuitos englobados en tres categorías distintas. Los chicos de **Seta** han cuidado igualmente la parte de laboratorio, donde además de poder decidir las mejores características técnicas de tu prototipo un ingeniero te orientará en la elección más acertada. En próximos números os diremos la fecha exacta de su venta en Europa y os contaremos mucho más acerca de este veloz deportivo.







NINTENDO APUESTA POR MARIO MIENTRAS SE REPLANTEA EL CD

Una de las informaciones más jugosas que se sacaron del **C.E.S. de Chicago´93** -en el interior tenéis un avance con todo lo que se vió- fue que Nintendo parece estar replanteándose el tema del CD Rom mientras **opta por dar un impulso definitivo tanto a su genial mascota Mario como a la máquina que le vió nacer, la N.E.S.**



Empezaremos por el incombustible Mario. Suponemos que para demostrar que el bigotudo fontanero sigue gozando de una gran popularidad en todo el mundo -buena prueba de ello es el film Super Mario Bros-, la firma japonesa tiene previsto lanzar a lo largo de este año y el que viene un total de **cuatro nuevos títulos** con este chaval o cualquiera de sus amigos ocupando papeles protagonistas. Entre ellos estará la **recopilación para Super Nintendo de los títulos de Mario editados en N.E.S.**, más una versión yankee que aquí todavía no hemos degustado. Este cartuchito potente será lanzado con el nombre de **Super Mario All Stars** y la verdad es que no podremos perdérnoslo por nada del mundo. El resto de lanzamientos estará formado por **Mario & Wario**, un desafío mental para los incondicionales de la S. N, **Yoshi´s Safari,** con SuperScope a tope y **Wario Land** en versión Game Boy.

Respecto al tema de la N.E.S. y su rediseño aún no sabemos demasiado. Pero se comenta que puede estar al caer **una nueva máquina de 8 bits...**

SAITEK NEW

Si piensas que en cuestión de **mandos y joysticks** está todo dicho, o andas equivocado o no conoces las increibles ofertas de **Saitek**. Cinco son las novedades que esta empresa lanza al mercado español, -distribuidas en nuestro territorio por Corporate PC-.

Para empezar, tres sorprendentes joystick: **Megastick I** para la N.E.S (1595 pts.), con dos botones de disparo, cuatro fuertes ventosas de fijación y un diseño al estilo de las maquinas recreativas; **Megamaster I** para Super Nintendo (6495 pts.), con las mismas características, más control de ocho direcciones, seis botones de disparo y rueda turbo de control de la velocidad; y **Megagrip I** para N.E.S (2995 pts), con pistola ergonómica, botones de disparo para el dedo pulgar e índice, turbo velocidad y cuatro ventosas de agarre. Si prefieres los mandos de control, tus deseos serán realidad con **Megapad I** para N.E.S (2795 pts) con boton D de ocho direcciones, movimiento lento o turbo speed y dos botones de disparo; o con **Megapad II** para la Super Nintendo (2995 pts) con las mismas características que la anterior pero cuatro botones de disparo.







13 DE SEPTIEMBRE: MORTAL MONDAY





Ese va a ser el nombre que la compañía **Acclaim** ha dado a **la fecha del lanzamiento mundial** del que puede ser el próximo líder de los juegos de lucha, y sin duda de uno de los cartuchos más esperados del año. Conversión de la popular recreativa de artes marciales Midway, **Mortal Kombat** aparecerá tanto en **Super Nintendo como en Game Boy**. Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Sonya Blade, Rayden, Sub-Zero y Scorpión son los nombres de los gladiadores que protagonizan la última creacción de la compañía americana. La versión de **Super Nintendo** disfrutará de 16 megas, excelentes gráficos digitalizados, la inclusión del fabuloso súper chip FX, espectaculares voces y sonidos, y unos escenarios de aupa. En cuanto a **Game Boy,** éste puede ser uno de los cartuchos que marquen época en la portátil de Nintendo. La distribuidora **Arcadia** será la encargada de distribuir este estupendo juego en España.¡Esperamos que sea lo antes posible!

SUNSOFT: EL BRILLO DE LA CALIDAD

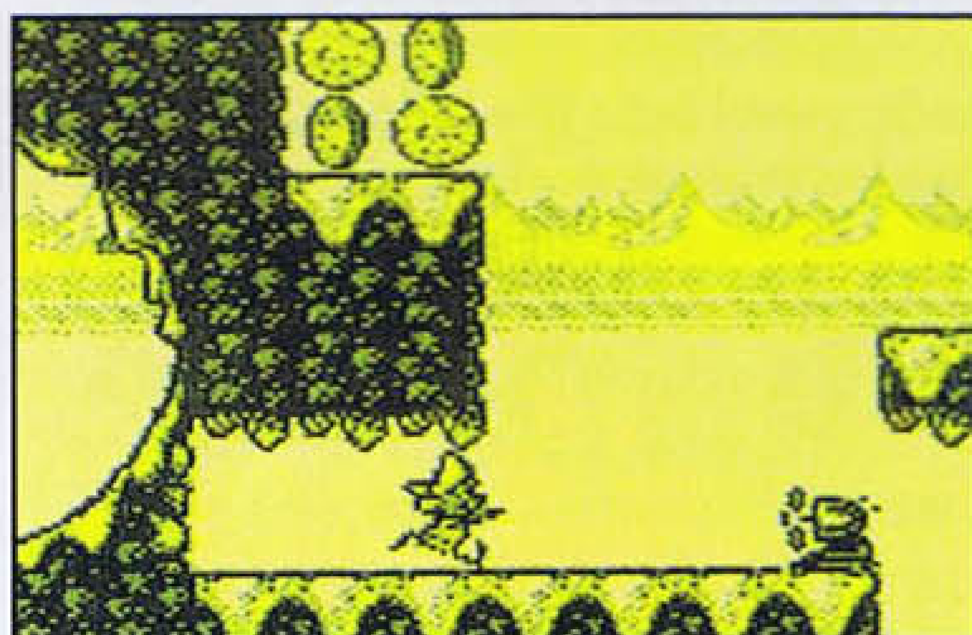
La firma japonesa **Sunsoft** siempre se ha caracterizado por la gran calidad de sus lanzamientos para las consolas de Nintendo. Fiel a esa línea, prepara para los próximos meses un auténtico aluvión de juegos, encabezado por el esperado World Heroes para Super Nintendo. Casi al mismo tiempo saldrán **Super Air Diver** para la misma consola y **Speedy Gonzales** para Game Boy.

Super Air Diver es un simulador de vuelo y Speedy Gonzales presenta las aventuras del endiablado ratón mejicano a todos los seguidores de la serie de dibujos animados.

A finales de año, Sunsoft nos deleitará con juegos para Super Nintendo como **Aero the Acrobat, Bugs Bunny, Daffy Duck, Pirates of the Dark Water y un cartucho de fútbol que aún no tiene título pero dará sin duda mucho que hablar.**







BOOBSTERBOY: ¡QUÉ PASADA!

Si tienes una pequeña de Nintendo y quieres **multiplicar la diversión hasta límites inimaginables**, **Saitek** te presenta **BoosterBo,** un ingenio de la técnica con **sonido súper estéreo,** grandes botones de control para facilitar el juego, lente de aumento ajustable y dos compartimentos, uno para guardar los cascos de sonido y otro para las lentes y otros elementos adicionales del BoosterBoy. Además, cuenta con **un estupendo joystick** que aumenta la velocidad en el control de tus personajes favoritos.

El diseño es otro de los aspectos reseñables en este increible accesorio potenciador de la Game Boy, más cercano a una nave espacial que a una consola portátil. El BoosterBoy se distribuye en España por Corporate PC y su precio de venta al público es de 6995 pesetas (i.v.a. incluido).



1,2,3...ACCIÓN

By The Scope.

• **Super Street Fighter 2** ya es oficial. Y no nos referimos al Street Fighter 2 Turbo, sino a **una nueva recreativa** que va a aparecer en América. Cuatro nuevos luchadores y un montón de movimientos y magias para cada personaje son las nuevas apuestas para la enésima versión del clásico de lucha por excelencia.

• Y más de lo mismo. Después de que Super Mario Bros, ascendiese al mundo del celuloide, le toca el turno a los gladiadores del **Street Fighter 2. Steven de Souza**, director de peliculas como «La jungla de cristal», escribe y dirige lo que conoceremos como SF2, The Movie.

• **Spot para Super Nintendo.** La célebre chapa protagonista de un excelente cartucho para Mega Drive, va a tener su correspondiente versión en los 16 bits de Super Nintendo. De esta forma **Virgin,** compañía británica que hasta ahora sólo se dedicaba a las consolas Sega, inicia su periplo en el mundo Nintendo. **El Libro de la Selva y Chuck Rock 2** (The son of Chuck) también serán convertidos para la Super..

• ¿Os acordáis de **Wario**, el enemigo de Mario en su última aventura de Game Boy? Pues bien, **Mario & Wario** es el título de un nuevo proyecto para el cerebro de la bestia. De momento sólo sabemos que se jugará con ratón. El dragón de nuestro fontanero favorito también protagonizará un cartucho para el Super Scope de Super Nintendo llamado **Yoshi's Road Hunting.**

• El rookie rompetableros de este año de la NBA, **Shaquille O'Neal,** dará nombre a un nuevo cartucho de baloncesto. **Electronic Arts** es la compañía que va a desarrollar este cartucho. ¿Variarán de una vez por todas el scroll típico de EA? Esperemos que sí.

• Se confirma. **Super Mario Collection,** compilación para SNES de las aventuras de Mario en 8 bits, ha mejorado notablemente los gráficos y sonidos de los originales programas. Que venga a España ya, please.

TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato**. Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ella de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: **podrás hacer preguntas y obtener respuestas** de tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...? ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

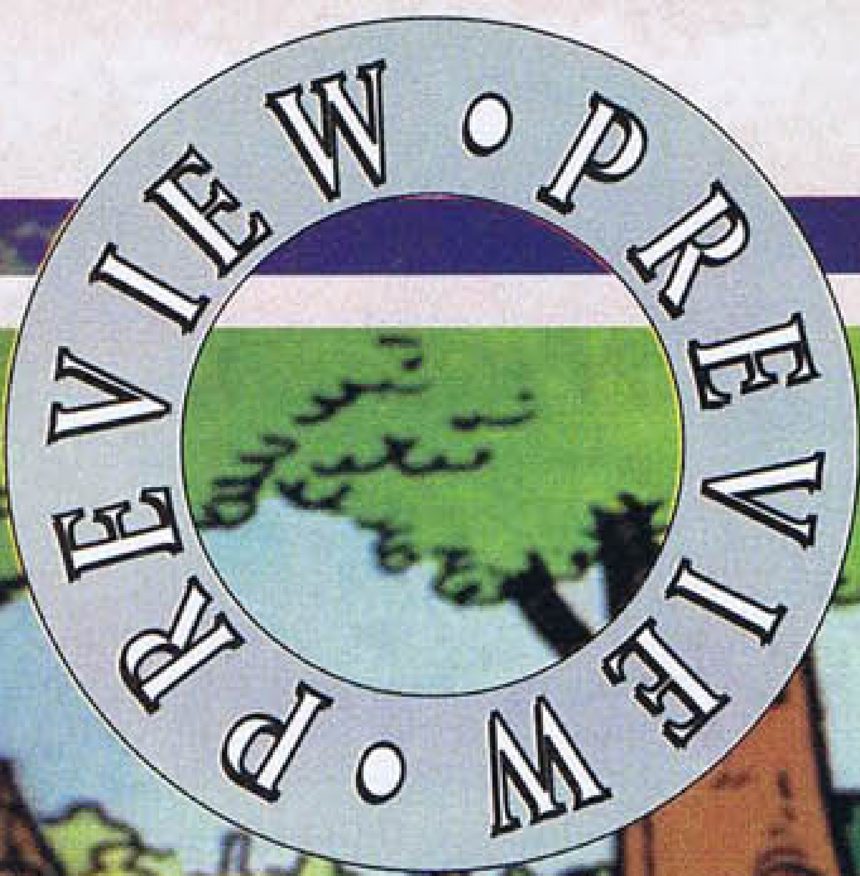
¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

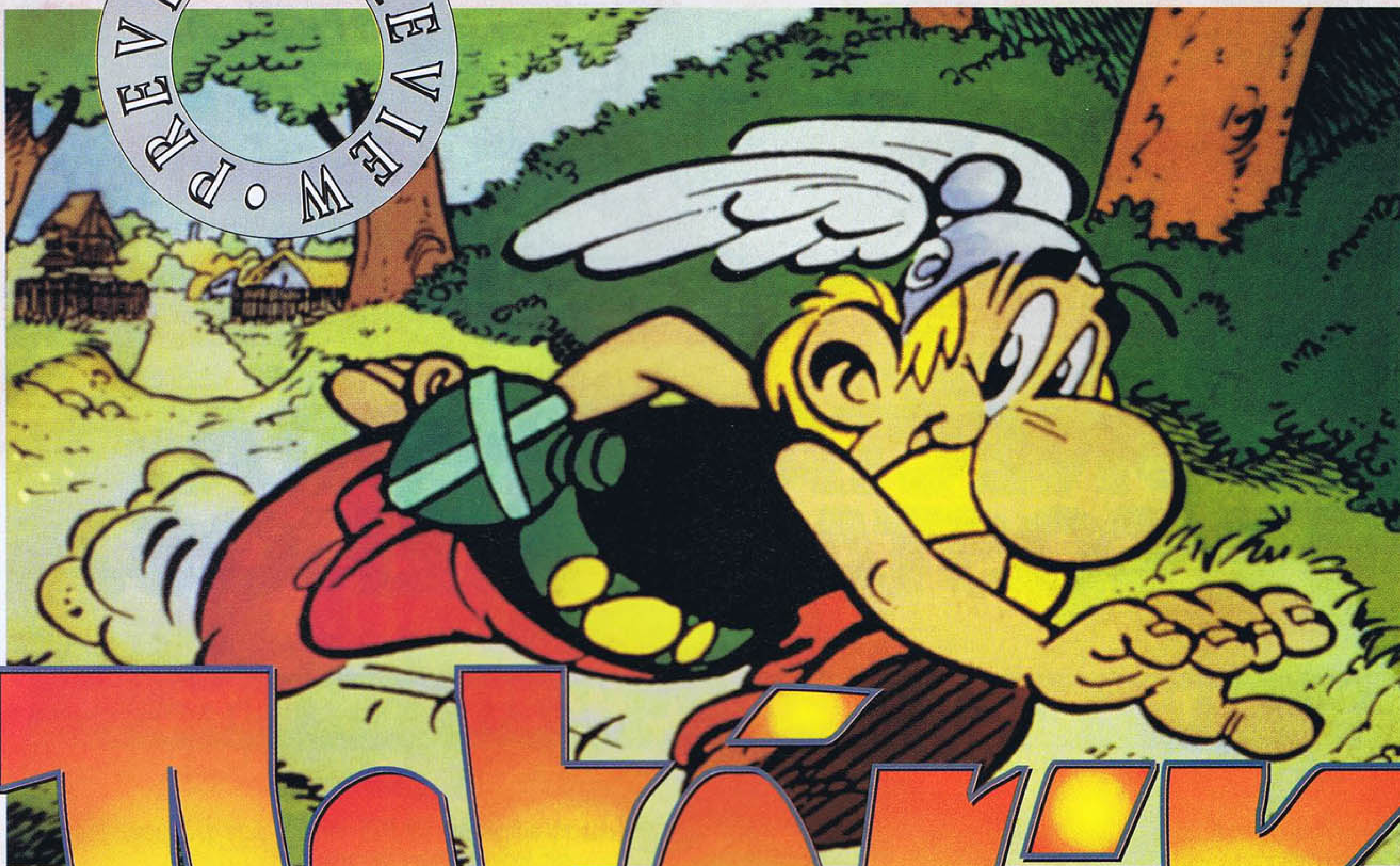
Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo.**

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#





Astérix

Asterix está de moda. Y en esta súper preview que nos hemos echado a la cara os decimos porqué. Infogrames ha llevado a cabo un estupendo trabajo con el hombre que más pita en toda la Galia. La versión Game Boy ya era toda una pasada, pero la que ahora presentamos, es decir, la de Super Nintendo, saldrá pronto a la calle dispuesta a romper todos los moldes. Nos callamos, mejor contemplar por vosotros mismos la calidad "a todos los niveles" que presentará este juegazo.





Llegó, vio y venció. **El héroe de la Francia no ha hecho más que presentarse en Nintendo y ya ha triunfado.** Más: ha arrasado. Pero no es de extrañar. Un tipo simpático, mágico, fuerte y con ese sentido del humor no podía defraudar a nadie. Así lo entendió Infogrames y así lo pasó a la Super 16 bits. Y ante tal monstruo de la pantalla y de los cómics, no hemos tenido por menos que avanzar, a todos los niveles, lo que será el próximo bombazo para Super Nintendo.

De viaje por el mundo conocido

¿Quién sabe «ande» estará **Obelix**? El orondo e inseparable amigo de Asterix **ha sido raptado** por una cohorte (están locos estos romanos) de seguidores del Imperio. Bueno, más que raptado, lo que ha hecho en realidad es **dejarse coger para poder viajar gratis a Roma** y ver el circo, el foro, el teatro y algún que otro acueducto monumental (ya conocéis su afición por las piedras).

El despistado Obelix no dijo nada a nadie, y en la aldea **corrió el rumor de que algo horrible** podía estar pasándole a él...o a los desdichados romanos.

Abracurcix, el jefe de los galos, convocó a todo el pueblo. Sobre la mesa un único tema: el rescate de Obelix. Sólo una persona era capaz de devolverle al pueblo, y ese no era otro que Asterix.

Bueno, ya sabemos que debemos hacer. Sólo nos falta **disfrazarnos de galo**, llenar nuestra petaca de poción mágica y mentalizarnos para recorrer **cinco largos mundos** antes de concluir con éxito la misión. Estos mundos son eminentemente **plataformeros y están divididos en actos**. Así, el primer nivel tiene cinco actos, el segundo seis, el tercero 5, el cuarto siete y el último 6. **Cada fase tiene su salida, y nuestro objetivo es encontrarla**. Pero la puerta no siempre estará ahí: muchas veces llegar a ella requerirá ciertos pasos previos, como golpear un ladrillo al principio de la fase, encontrar un bloque oculto, destruir a un enemigo, explorar una cueva, etc...Debéis tener en cuenta, además, que no hay guardianes finales, así que **olvidaros de puñetazos y tácticas** de ataque y preocuparos de llegar al final a salvo.



• Fase I: GALIA •



Bueno, aquí comienza la aventura. Los **parajes** que rodean a la **aldea gala** son los primeros escenarios sobre los que se desenvolverá nuestro héroe. Y a fe que son preciosos y muy brillantes a nivel técnico.

Valor, arrojo y decisión necesitará el simpático Asterix si quiere escapar de **jabalíes, aves, murciélagos y, como no, soldados romanos**.

Al final de esta etapa le aguarda la **guapísima Falbala**, que le indicará el **camino** que han tomado los raptores. Difícil, muy difícil.



















• FASE II: HELVECIA •

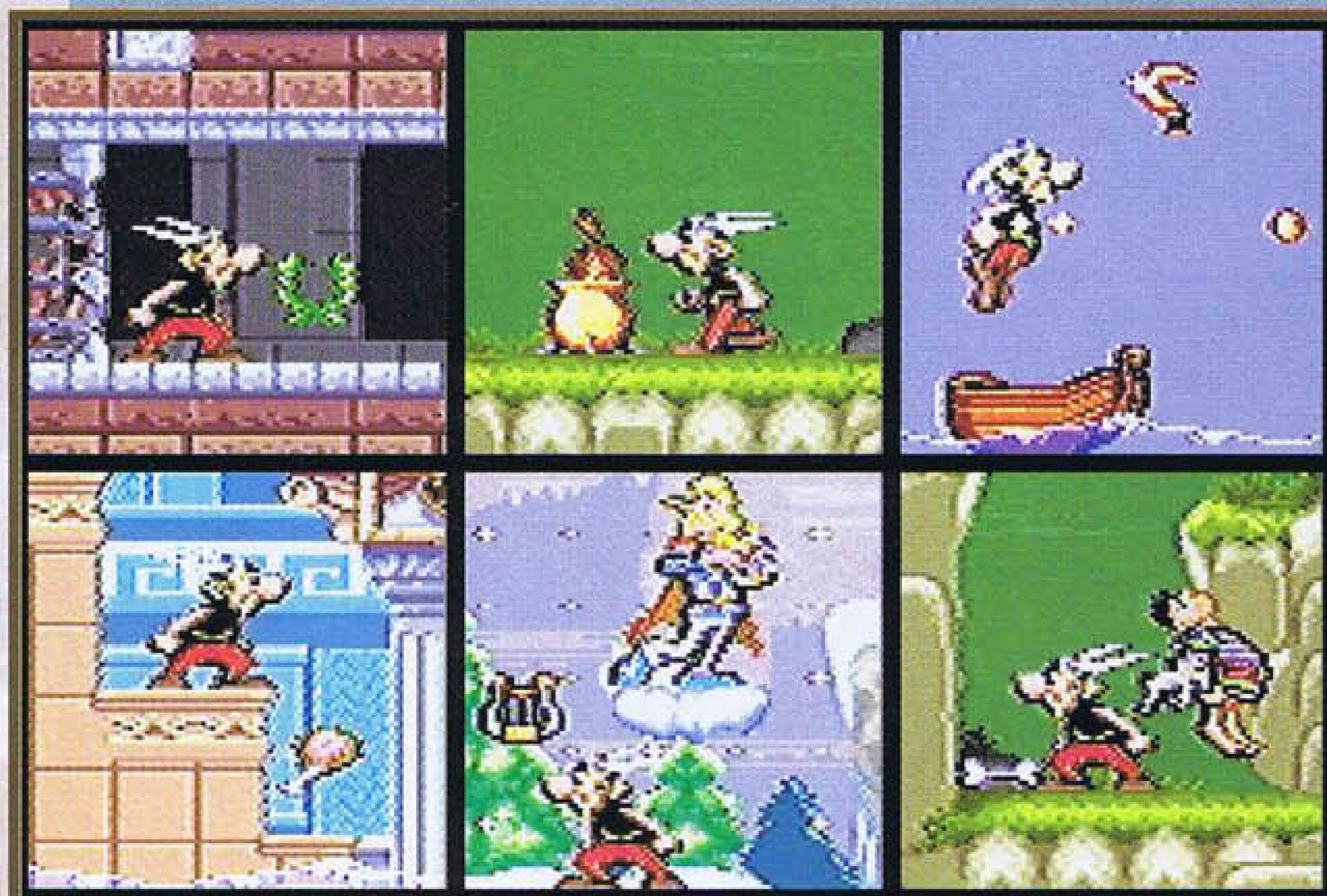
Lo que hoy en día conocemos como la **pacífica y montañosa Suiza** se ha convertido en un cruento campo de batalla. Bajo una **copiosísima nevada, y con un plataformeo interminable**, al pobre galo se le empearán a poner las cosas realmente complicadas. Pero no pasará nada: no es de las peores que le esperan. De todas formas, algo de habilidad no le vendrá mal al héroe.

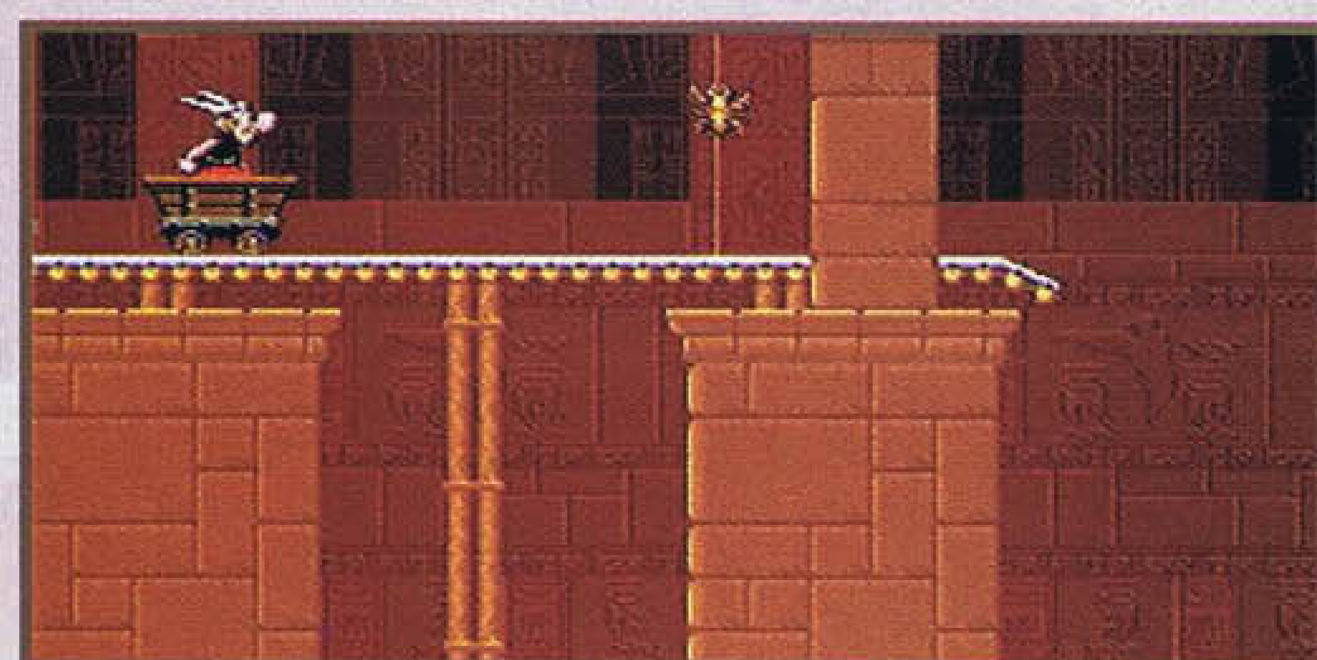
Tras atizarle unos cuantos **mamporros a unos bárbaros**, un tal **Guardiasuix** (el herrero del pueblo) anunciará a Asterix la partida de **Obelix hacia Egipto.**

• OBJETOS ÚTILES •

Una variada gama de **imprescindibles «items»** ayudará a Asterix a salir de los momentos más apurados. Buscar bien estos objetos y no los dejéis pasar, porque en muchos casos serán más que imprescindibles. Por citaros algunos, y que esto no sirva de precedente: El **jamón añadirá un corazón de energía**, la **corona de laurel una vida**, la **hoz 10 puntos**, el **arpa inmovilizará a los enemigos**, la **poción mágica os permitirá desde ser invulnerables hasta volar**, y por último, el **hueso** servirá para que vuestra mascota **Idefix le pege un par de mordiscos** al enemigo más cercano.













• FASE III: EGIPTO •

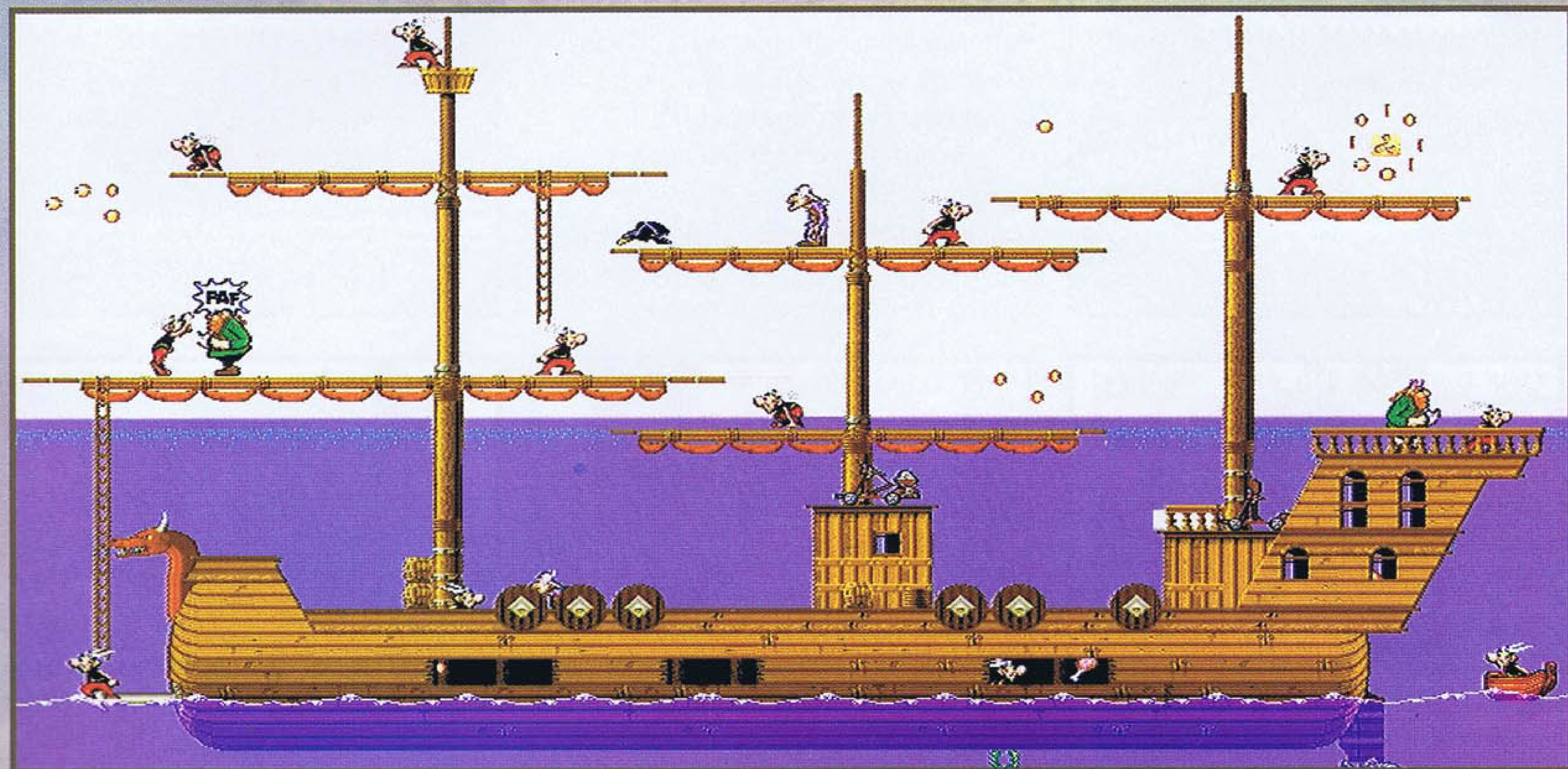
El famoso **barco pirata** ha sido el medio de transporte que ha elegido Asterix para seguir a su amigo a Egipto.



Cuando aposente sus pies en este intrigante país, descubrirá que tanto el **desierto** como las **laberínticas pirámides** tienen mucho que decir durante este nivel.

El pequeño héroe deberá hacer gala de una gran **estrategia y dejar un poco de lado sus virtudes en eso de las plataformas para salir victorioso**. Si le da por **utilizar la cabeza mejor que sus puños**, un simpático egipcio llamado **Numerosis** (recordad el comic Asterix y Cleopatra) **orientará los pasos de Asterix hacia la Grecia clásica**.

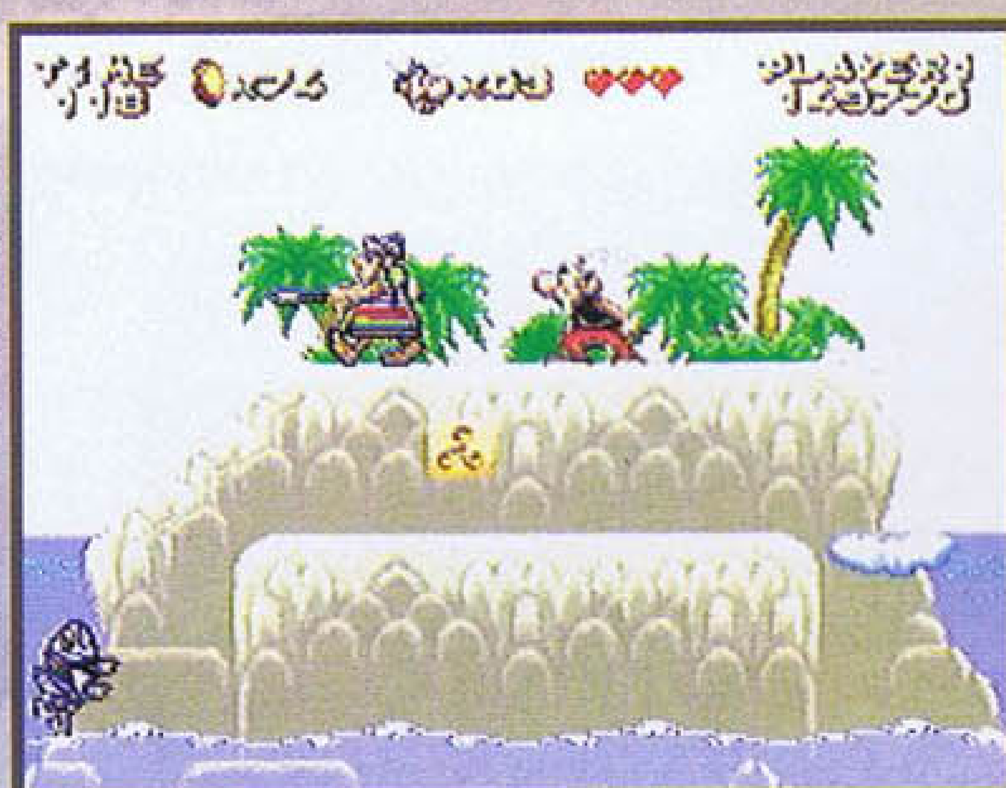








• Fase IV: GRECIA •



Se presentan nuevas dificultades para el chiquitajo en la Grecia de los monumentos. Resulta que las **legiones romanas están en plenas maniobras por este país**, y Asterix tiene que **atravesar todos los campamentos** que encuentre en su camino aun a riesgo de caer fulminado. Como os podréis imaginar, **Romanos** de todas clases, rangos y colores esperan al galo y no precisamente con los brazos abiertos.

Al final de esta fase recibiréis la inestimable **ayuda del druida Panoramix**, que os obsequiará con una botella de su poción mágica a la vez que os anunciará el próximo destino: Roma.

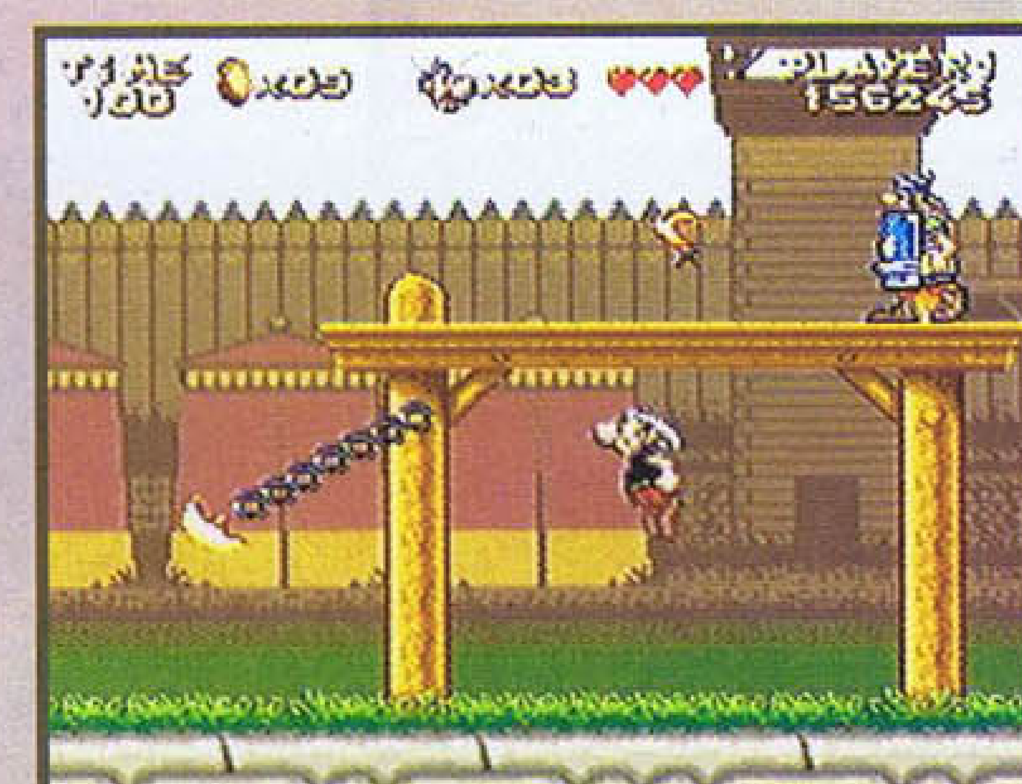
La griega es una **fase peculiar**. Combina acción, plataformas y estrategia con unos gráficos súper simpáticos y una estructura de las de perderse por el camino. Pero os gustará y mucho...

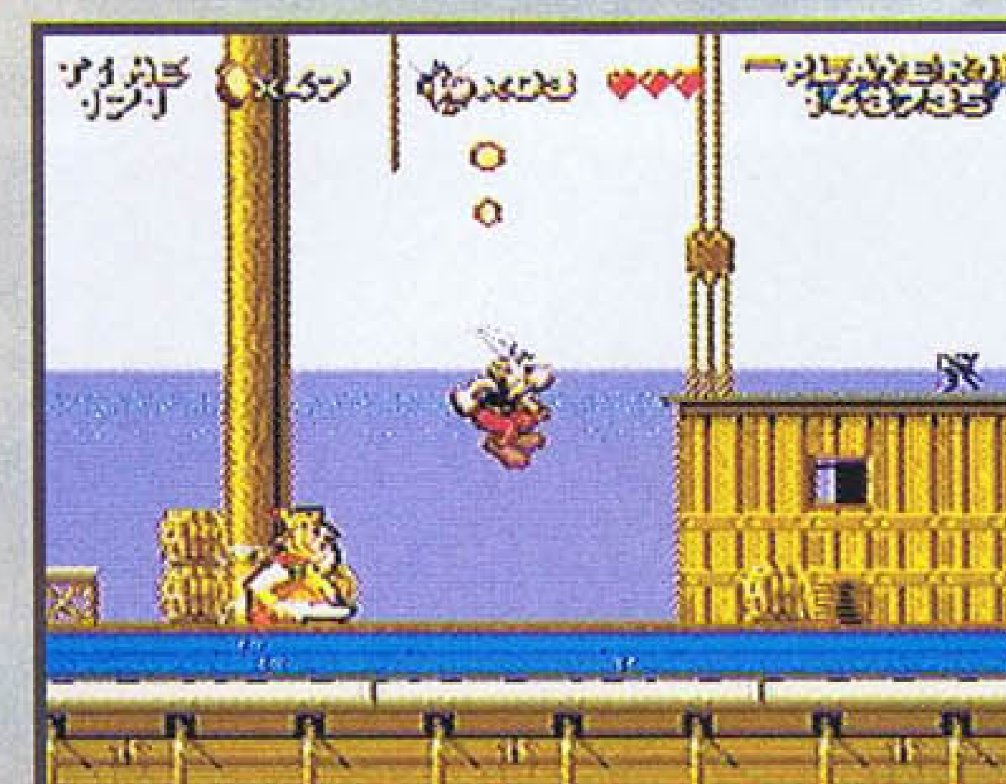












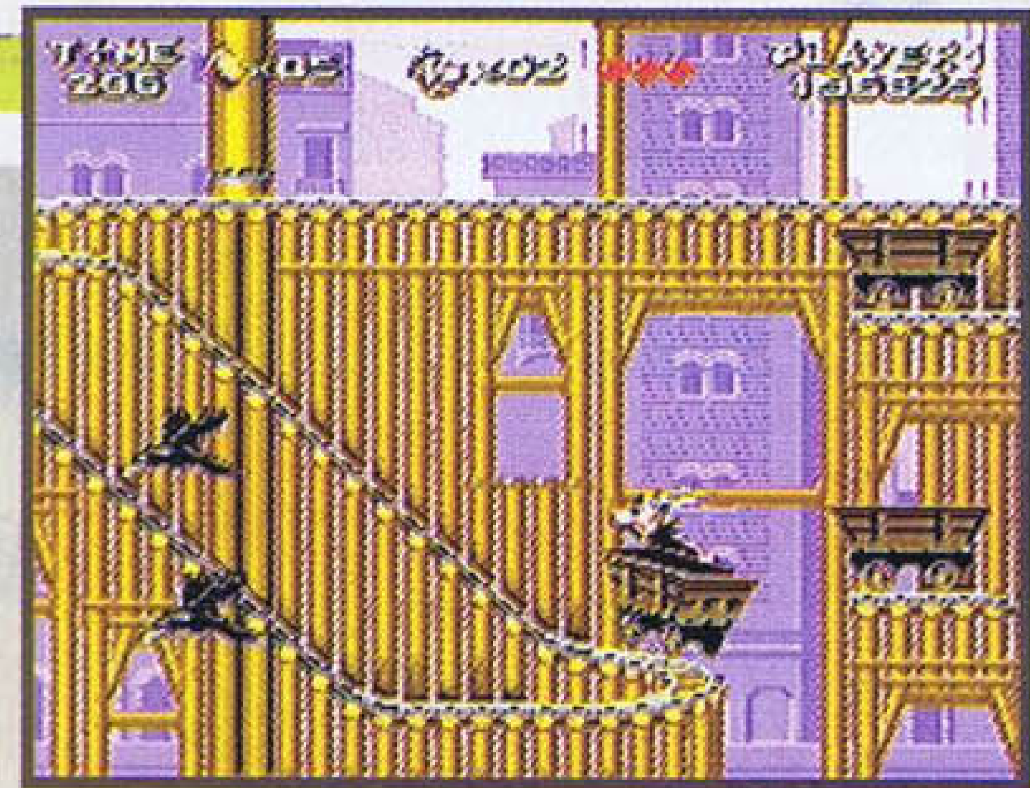








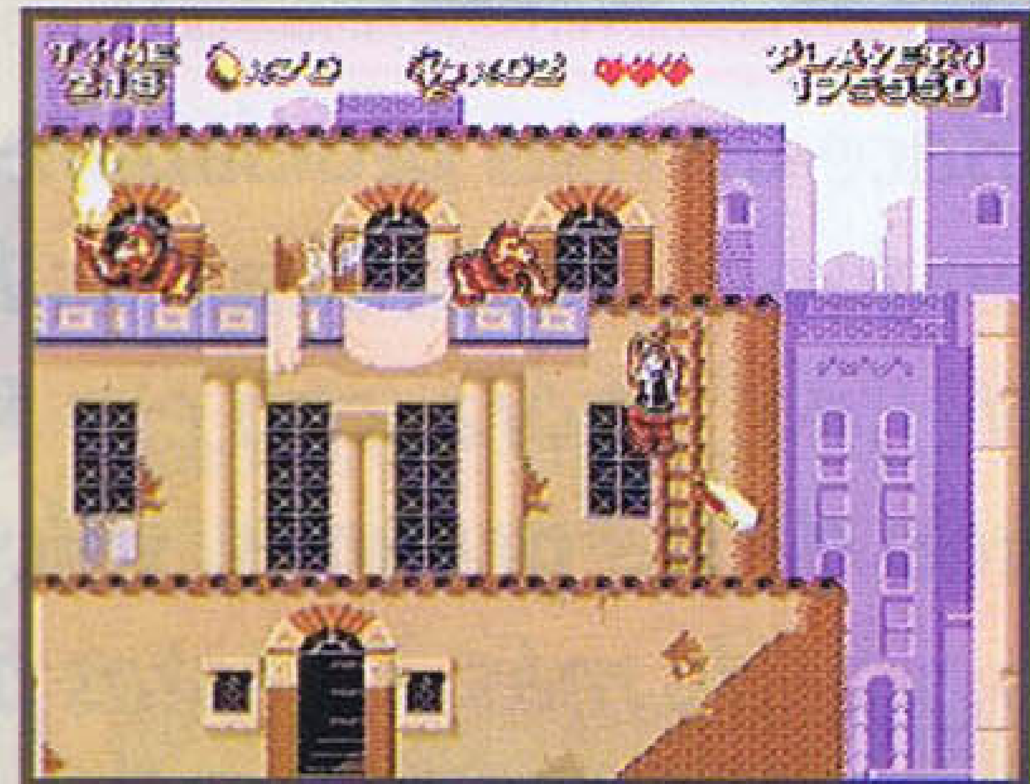
Fase V: ROMA

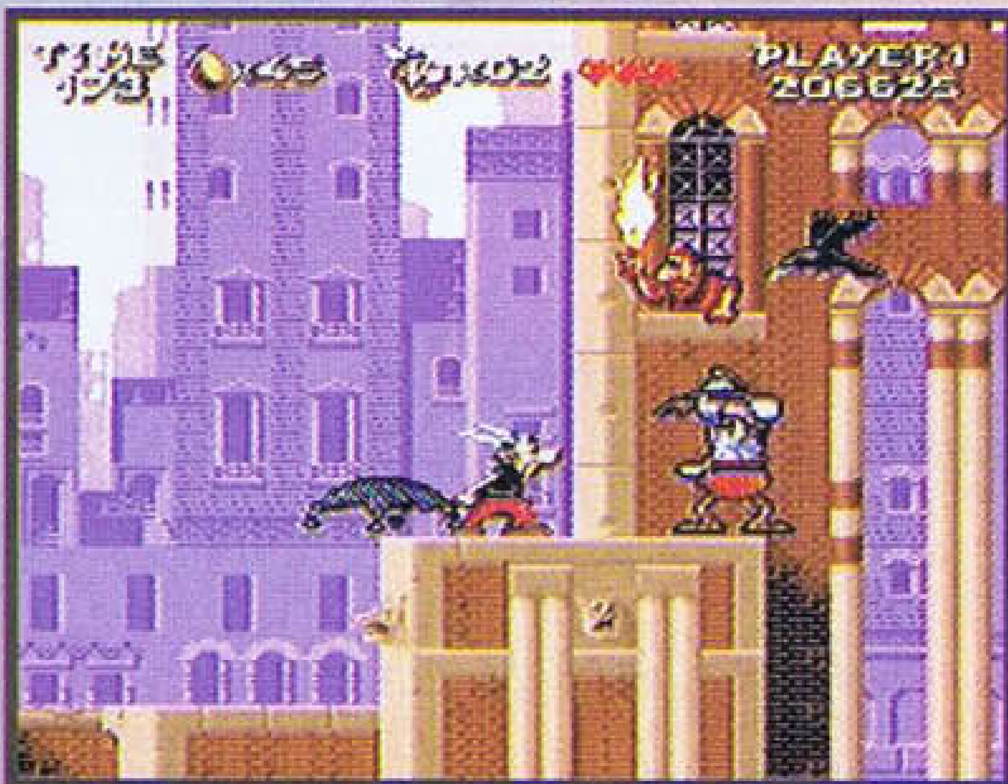


Sus peligrosas calles, un extraño y largo paseo en una especie de **montaña rusa**, las termas...¡buff!, en vaya **berenjenal** que se ha metido Asterix. Y todo para qué: para salvar a su amigo que quizá en esos momentos ya haya sido **devorado por... los vapores de un Jacuzzi**. Pero lo que no sabía el galo es que mientras se afanaba en su búsqueda, Obelix descansaba en una habitación esperando su turno para el baño de burbujas.

En fin, bien está lo que bien acaba, y sobre todo si hay banquete de los buenos.

















Interplay comienza una nueva era en Nintendo

SE ABREN NUEVOS HORIZONTES

Hace un mes proclábamos a los cuatro vientos que el futuro era de los grandes. Y publicábamos los nuevos asuntos de Ocean, Konami y Elite para Nintendo. Ahora, con ese tiempo a la espalda, pensamos que el futuro sigue siendo de los grandes, sólo que con una pequeña diferencia: que hay un grande más. En estas páginas, Interplay. Otro de los grandes.



Si el título Another World os suena de algo, es que conocéis a Interplay. Y si sois fans de los buenos cartuchos de Super Nintendo, es que no sólo conocéis a Interplay, sino que además sois fans de esta compañía. Pues para vosotros, los que además de haber jugado a Another World mucho tiempo, os encantan los buenos cartuchos de la Súper, ha sido pensado este reportaje. **En él vamos a darnos una vuelta por lo último que tiene en cartera esta compañía inglesa**. Por lo último y por lo que va aún más allá. ¿Empezamos?

The Lost Vikings: Unos chicos fuera de serie

¿Habéis visto por casualidad a **tres vikingos vacilones de paseo por esas tierras de Dios**? ¿No? Pues vaya, menuda ayuda que nos hemos buscado. Mirad bien, por favor, no vaya a ser que se os hayan escapado. ¿Que tampoco los veis? Bueno pues esto empieza a ponerse serio. Si ninguno de vosotros los ha visto y hace días que han desaparecido de su hogar, ¿alguien me puede decir dónde demonios están estos chicos?

Según indican todas las fuentes, **Erik, Baleog y Olaf** -que son los protagonistas de esta historia- encontraron un agujero espacio-temporal de camino a casa que, por arte de birli birloque, trasladó sus


THE LOST VIKINGS

cuerpecillos al interior de una gigantesca nave espacial poblada de alienígenas. Alucinados y compungidos los tres vikingos se miraron y preguntaron a los cuatro vientos: ¿y ahora qué? De más allá de la Super Nintendo se oyó una respuesta: pues ahora intervendremos nosotros. Y los jugones cogieron el mando.


THE LOST VIKINGS

The Lost Vikings es un juego súper original en el que los chicos de Interplay han demostrado cómo se hace un **arcade gracioso, con elementos de aventura, con llamadas a la inteligencia** y con la **coordinación y la acción** en grupo como detalles clave.

Los tres elementos -hombrecillos queremos decir- que nos han colocado en pantalla poseen **personalidad propia, saben hacer cosas diferentes** y son la mar de voluntariosos: siempre están dispuestos a colaborar. Pero tienen dos


THE LOST VIKINGS


THE LOST VIKINGS

problemas: que no **saben ni dónde están ni dónde tienen que ir**. La mezcla de no saber con querer saber da como resultado un ambicioso proyecto en el que nuestro **objetivo pasa por guiar a cada vikingo hasta la puerta de salida de cada mundo**. La cosa está en que cada cornúpeto no podrá valerse por si solo ante la cantidad de peligros que vagan por cada mundo. De ahí que tengamos que **«hacer que se ayuden»** en todo momento.

Los vikingos perdidos se las tendrán que ver y desear a lo largo de un buen número de terrritorios. Desde la prehistoria a Egipto, pasando por extrañas compañías sitas en el futuro, **cientos de puzzles, miles de trabas y millones de peligros esperan a los aherrojados personajes**. Y a nuestras neuronas, claro. Otra cosa es que sepamos resolver cada entuerto, lo cual es mucho pensar y mucho decir.

Tras este innovador argumento hay una cantidad de técnica irreprochable. **256 colores, sonidos digitalizados, unos escenarios de película, fondos más que brillantes, humor a montones** y una cálida sensación de que todo lo que hay os va a gustar.

«The Lost Vikings» estará en las calles británicas desde ya. Habrá que esperar un poco, menos de lo que pensáis, para disfrutar de esta maravilla aquí.


THE LOST VIKINGS


CLAYFIGHTERS

INTERPLAY SERÁ AÚN MAS GRANDE

Clayfighters y Robocop Vs Terminator marcarán el futuro de Interplay. Ambos son el resultado de una evolución muy cuidada de técnicas, argumentos y búsqueda de licencias impresionantes que los catapultará hasta lo más alto.

Clayfighters es una «secuela» Street Fighter II en la que la técnica **Claymation** toma vida propia. Los personajes que intervienen en esta versión made in Interplay de SF II son **muñecos de plastilina** cuyas habilidades van más allá de la patada voladora. El cartucho ocupará la friolera de 16 megas y todo lo que aparezca en su interior tendrá volumen, vida propia y mucha originalidad.

Robocop Vs Terminator aprovechará la mezcla de héroes para ofrecer ritmo, marcha y acción a todo volumen. El papel de protagonista se le ha ofrecido a **Robocop** mientras los enemigos van de **esqueletos metálicos** a tiempo futuro y sin ningún tipo de escrúpulos. **El resultado será explosivo**. Gráficos enormes, un sonido enloquecedor, armas por doquier y... toda una pasada.



ROBOCP VS TERMINATOR



¿Os imagináis los estragos que pueden causar estos muñecos de plastilina en el interior de la Super Nintendo? No lo penséis. Puede ser de auténtica pesadilla... de diversión, claro.

Rock´n Roll Racing: Pequeños cacharros a toda velocidad

Un gran salto, sí señor, esto es lo que se llama un gran salto. De la calma de los vikingos perdidos saltamos al desparrame **total de las carreras de coches** con **música rock´n roll** de fondo. En la variedad está el gusto, sí, en la variedad.

¿Sabéis lo que es la auténtica l-o-c-u-r-a? Pues el que todavía no lo sepa o no lo haya experimentado, que se vaya preparando. **Rock´n Roll racing es toda una salida de pista**, con derrape incluido, que colmará a los amantes de la velocidad punta y el HUMOR. Eso es



THE LOST VIKINGS

Rock´n Roll racing y así vamos a verlo a partir de ahora: una **pasada de 50 circuitos, seis TT 4X4 a elegir, conductores de otro mundo, voces digitalizadas**, misiles a tuttiplen y una **música de CD** o compact para los poco iniciados -imagínense ustedes la calidad-.

Esta carrera «musical» se desarrolla en un mundo muy futuro -algo así como Mad Max- en el que los coches habían tomado protagonismo absoluto. Tanto, que todas las actividades se **reducían a**



ROCK´N ROLL RACING

correr por precipios, a caerse y a barrer al contrario de la pista. El ganador era el que mandaba y el que mandaba podía hacerse con más misiles y el que tenía más misiles era el que ganaba y...

Rock´n Roll Racing es, como habréis podido deducir, todo un espectáculo al



ROCK´N ROLL RACING

que contribuyen la **fantástica animación de los bólidos**, los increíbles decorados en que se nos sumerge y el sentido del humor que lo barre todo. Pronto, nos veremos las caras...



CLAYMATES

Claymates: Una nueva experiencia en animación

¿Os imagináis un juego protagonizado por muñecos de plastilina cuyo objetivo sea ir en busca de su creador? Vale, pues de dejad de imaginaros esta situación tan ¡atípica! y echad un ojo a lo último en animación que viene directo de Interplay



ROCK´N ROLL RACING

vía Visual Concepts. ¿Que de qué se trata? Bueno, pues se llama **Claymates**, es un **arcade aventurero** dominado por muñecos de **plastilina y parajes de otro mundo**, va de secuestros y rescates y es **excitantemente original**.

El profesor Putty ha sido secuestrado por un malvado doctor. Desesperado y angustiado, el hijo del brillante profe decide que tiene que ir en su búsqueda y piensa en el último engendro de su padre, una **máquina que convierte a las personas en muñecos** de plastilina, para que le ayude. Por accidente o casualidad, el chaval se introduce en la máquina y su cuerpecillo queda reducido a plastilina mientras se da cuenta de que puede adoptar la apariencia física de cinco animales.

Ese fue el argumento, ahora os toca imaginar la puesta en escena. ¿Que os ayudemos? Bueno, pues que sepáis que Interplay ha montado una **parafernalia a expensas de los caracteres de plastilina** que se trasluce en decorados,



CLAYMATES

paisajes, ritmo y acción por los cuatro costados, que se ha utilizado una nueva técnica de animación llamada **Claymation**, sacada directamente de animación en televisión, que pronto se van a dejar ver los efectos de esta nueva forma de animar objetos y que... bueno, que tardará un poco en llegar aquí.



CLAYMATES

Hablamos con Alan Pavlish, jefe de proyecto de «The Lost Vikings»

"LA CREATIVIDAD NO SE PUEDE CEÑIR A UNOS ESQUEMAS"

En la siguiente entrevista, vamos a descubrir cómo se llevó a cabo la aventura de los vikingos.

N.A.: *«The Lost Vikings» está siendo programado en muchos formatos bajo tu supervisión. ¿Utilizas alguna máquina para coordinar todas las versiones?*

A.P.: The Lost Vikings fue programado en primer lugar para **Super Nintendo utilizando un IBM PC.** En cuanto tenemos suficientes datos los trasladamos a la Super Nintendo para verificarlos.

N.A.: *¿Hay alguna restricción a la hora de programar para Super Nintendo? ¿Es ése el formato ideal para programar?*

A.P.: Las mayores limitaciones se refieren a la memoria y la velocidad. Aparte de eso, **la Super Nintendo es una excelente máquina para programar**, ya que permite incluir muchos sprites, decorados en scroll y colores, además de la posibilidad de utilizar el modo 7 y su gran calidad de sonido. Si se pudiera **conectar un ratón a la consola las cosas serían más fáciles.**

N.A.: *¿Cuáles son los elementos de The Lost Vikings que más te gustan?*

A.P.: ¡Hay tantos que no sé por dónde empezar! Yo diría que los mejores son el **humor**, la **jugabilidad**, su facilidad de manejo, los **gráficos**, la **música**, el **tamaño de sus fases y sus elementos estratégicos**.

N.A.: *¿Cómo se concibió la idea original del juego?*

A.P.: La idea no surgió de repente, sino que se fue gestando poco a poco. Queríamos hacer un juego que tuviera algunas características **comunes a los lemmings y los vikingos**. Poco a poco pasamos de un montón de vikingos a sólo tres que se pudieran manejar al mismo tiempo. Soy de la opinión de que no importa tanto el concepto de un juego como los elementos que lo hagan divertido.


Alan Pavlish, el hombre de los vikingos.

N.A.: *¿Se concibió en un principio como una especie de arcade?*

A.P.: Nuestra idea original era crear un **juego de inteligencia con elementos de arcade**. Dar acción al mismo tiempo que hacíamos pensar.

N.A.: *¿Cómo conseguís que haya un buen equilibrio entre la jugabilidad y la dificultad?*

A.P.: No quiero pecar de inmodestia, pero **ése es precisamente el objetivo de un buen productor**. Los programadores y los diseñadores están tan encima del proyecto que pierden su perspectiva general. **Como bien decís, tienden a hacer demasiado difícil lo que a ellos, por supuesto, les resulta muy fácil.**

D.D.F.



Aquí tenéis un avance de uno de los mayores acontecimientos en el mundo del videojuego. Nos 'eferimos al Computer Electronics Show (C.E.S.) que tuvo lugar en la ciudad norteamericana de Chicago, entre los días 3 y 6 de junio. Por supuesto, el mes que viene os ofreceremos un análisis más detenido.





Cuando Gira El Mundo NINTENDO

E...a edición de verano, la Feria estadounidense ofreció mucho, pero mucho más de lo que podéis imaginar. Y si no nos creéis, fijaos atentamente en todas las novedades que pronto invadirán vuestras consolas, y ya nos daréis la razón.

Si en el exterior el tiempo no era precisamente caluroso, dentro del recinto ferial la temperatura era altísima, debido a la **extraordinaria expectación** que despertaron las múltiples novedades para las consolas de Nintendo. Ya desde un primer momento, la **enorme cúpula «geodésica»** que saludaba a los visitantes del stand de Nintendo anunciaba que algo muy importante se estaba «cociendo» allí dentro. Esa impresión se confirmaba al recibir unas **gafas especiales** a la entrada. ¿Para qué demonios servirá este extraño artilugio? Muy fácil: para presenciar el magnífico espectáculo creado por un **juego de rayos láser** que formaba figuras de aeronaves en colores.

¿Qué habrá pasado con el célebre **chip Super FX?**, os preguntaréis. Pues bien, cuando la mayoría estaba esperando ansiosamente el lanzamiento de ese juego de Elite llamado **Super Racing FX**, va y aparece un pedazo de simulador bajo el título de **Traxx**. Abrochaos bien los cinturones, puesto que todos vuestros órganos van a sufrir los severos efectos del traqueteo del coche en los baches (¡ay, mis riñones!). Menos mal que a cambio de eso podréis disfrutar de unos de los mejores paisajes que se han visto nunca en un juego de carreras, y viviréis al fin la **sensación de estar conduciendo un coche de verdad**. Muchos dicen que al enfilar una recta creían estar llegando a Valladolid, y al tomar una curva se veían bajando el puerto de Navacerrada... ¡Así de realista es el juego!

Para todos los gustos

Si la envidia fuera tiña... ¡cuántos tiñosos habría!, ¿verdad, Mario? Y es que tu hermano gemelo **Wario** no podía soportar que sólo tú aparecieras en las listas de éxitos, y ¡ahora quiere robarte la fama en la Game Boy! Para colmo de inconvenientes, también **Kirby va a hacer su aparición en Super Nintendo y Game Boy**.

Menos mal que el genial Mario tiene recursos para todo, y va a «contraatacar» con **Mario All Stars, una nueva adaptación a Super Nintendo de las tres primeras versiones de nuestro héroe favorito**. Y si lo que os gusta es acribillar a todo bicho viviente con vuestra Superscope, **Battleclash 2** os ofrecerá un montón de alienígenas a los



Mortal Kombat fue una de las «vedettes» del C.E.S.

que podréis disparar sin temor. Tampoco le falta morbo al **Jurassic Park de Super Nintendo**, con una plaga de dinosaúrios que pretende vengar a sus antepasados... si vosotros no lo impedís. ¡Pero ojo!, que esos reptiles tienen muy malas pulgas.

Seguramente muchos de vosotros sabéis que está a punto de aparecer la versión **Turbo del Street Fighter II para Super Nintendo, con 20 megas** demoledores y todos los elementos de la primera parte más los de la recreativa. Lo que no tantos sabíais (¡os hemos pillado!) es que va a salir una graciosísima caricatura de los juegos de lucha, titulada **Clay Fighters**. Gracias a la mano maestra de Interplay, unos muñecos de plastilina os harán luchar y reir al mismo tiempo, con 16 megas de animación y escenas tan divertidas como la del mequetrefe que se coloca la cabeza tras un buen golpe.

Hablando de juegos de lucha, en la Feria de Chicago se presentó a bombo y platillo ese arrasador cartucho de Acclaim titulado **Mortal Kombat**. Tras su triunfal paso por las recreativas, inundará las pantallas de vuestras Super Nintendo con el sonido de sus puñetazos, llaves y mamporros de todo tipo. No contento con ello, se permitirá el «lujo» de sembrar la violencia en Game Boy, donde no estamos muy acostumbrados a ver este tipo de juegos.





En el C.E.S. se dieron cita muchas caras guapas...



El mando programable de STD hizo las delicias de los fans del puñetazo.

Todo está bajo control

¿Quién no aprecia de vez en cuando la «ayudita» de un buen mando como el Game Genie, que facilita la tarea de llegar al final de uno de esos juegos tan complicados? Eso mismo piensan los responsables de la firma STD, que presentaron en la presente Feria el **SN Programpad para Super Nintendo**. Este mando, además de los botones de rigor, presenta una pantalla LCD alimentada por la propia consola, aunque también existe la opción de utilizar pilas.

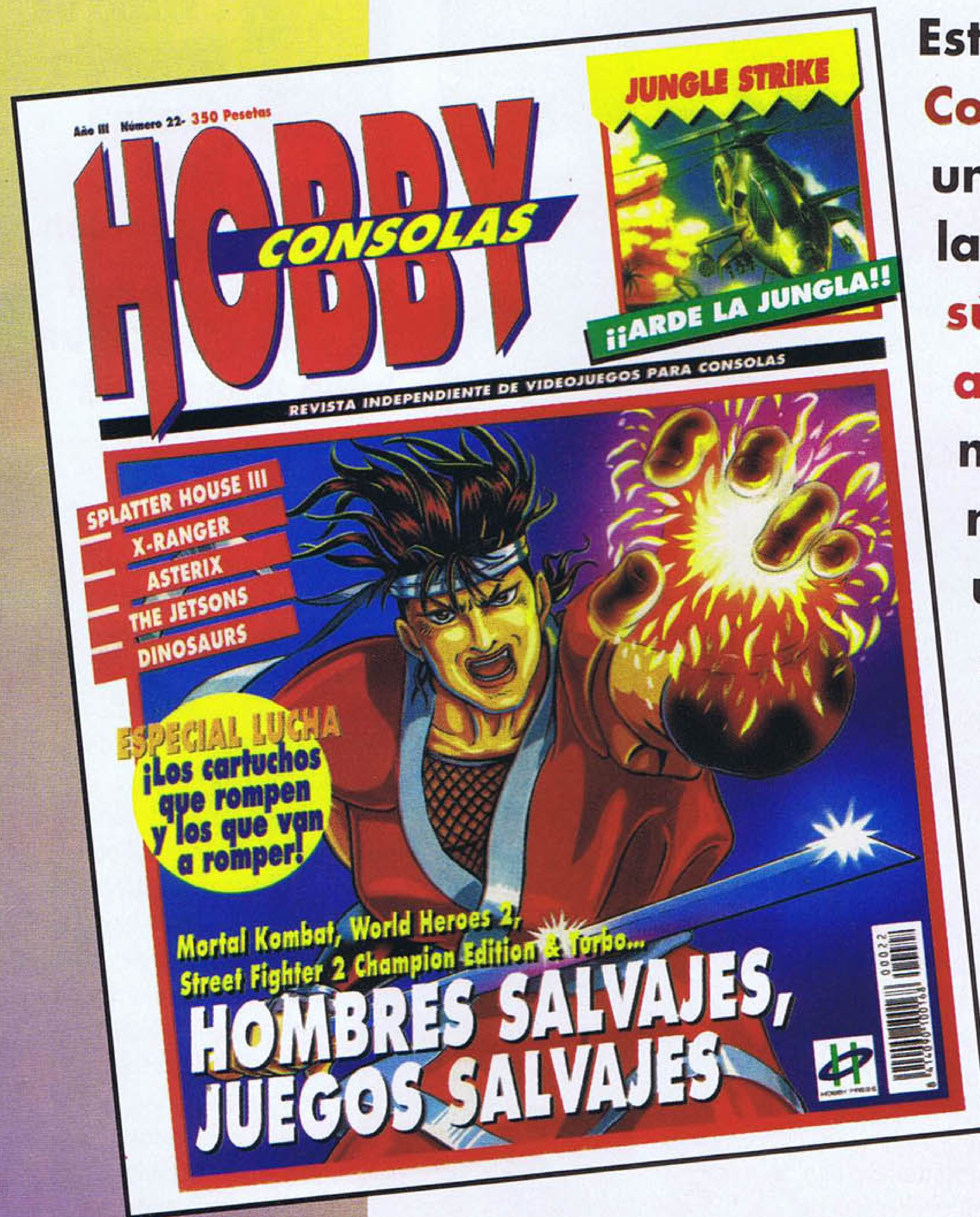
El stand de Nintendo fue la gran atracción de la Feria. En él se presentaron un buen número de novedades de gran interés.

Entre las características del SN Programpad, se incluyen el turbo-fuego y diversas opciones de cámara lenta. Pero lo más atractivo es la posibilidad de memorizar combinaciones de movimientos, que luego se activan con un simple botón. Esto es especialmente útil para juegos como el Street Fighter II, donde hay que pulsar una serie de botones para realizar ciertos golpes. Además, la función de «espejo» permite seguir cómodamente los movimientos de los personajes cuando éstos se dan la vuelta. Por si fuera poco, un joystick tipo recreativa facilita el control de los jugadores.

En fin, seguramente os gustaría que siguiéramos hablando de las innumerables novedades que pudimos ver en el CES, pero lo dejaremos para cuando nos hayamos recuperado de las fuertes emociones que tuvimos en la Feria... ¡Hasta el número que viene!

MARSHAL ROSENTHAL & J. CARLOS ROMERO

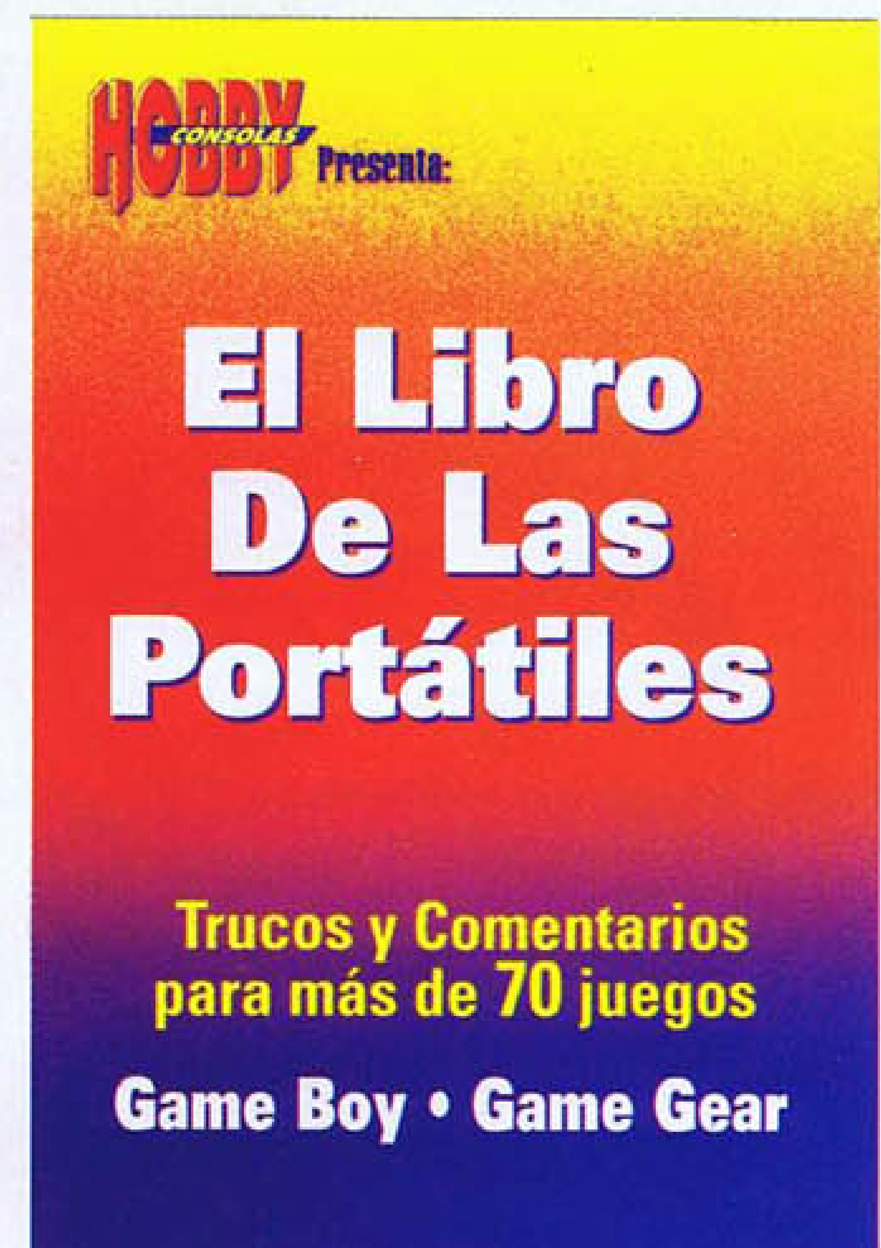
ESTA PÁGINA ES SÓLO PARA GENTE DE ACCIÓN



Este mes, en **Hobby Consolas**, hemos hecho un número de acción, de la mejor acción. Con un **súper reportaje de los arcades de lucha** que más han pitado y que más van a romper, con un extenso despliegue sobre **Jungle Strike**, con lo último y más fiero de Neo Geo. Con todo lo que la gente de acción necesita. Y mucho ritmo.

Más Acción:

De regalo, un práctico libro con los mejores trucos y argumentos para los juegos de las portátiles.



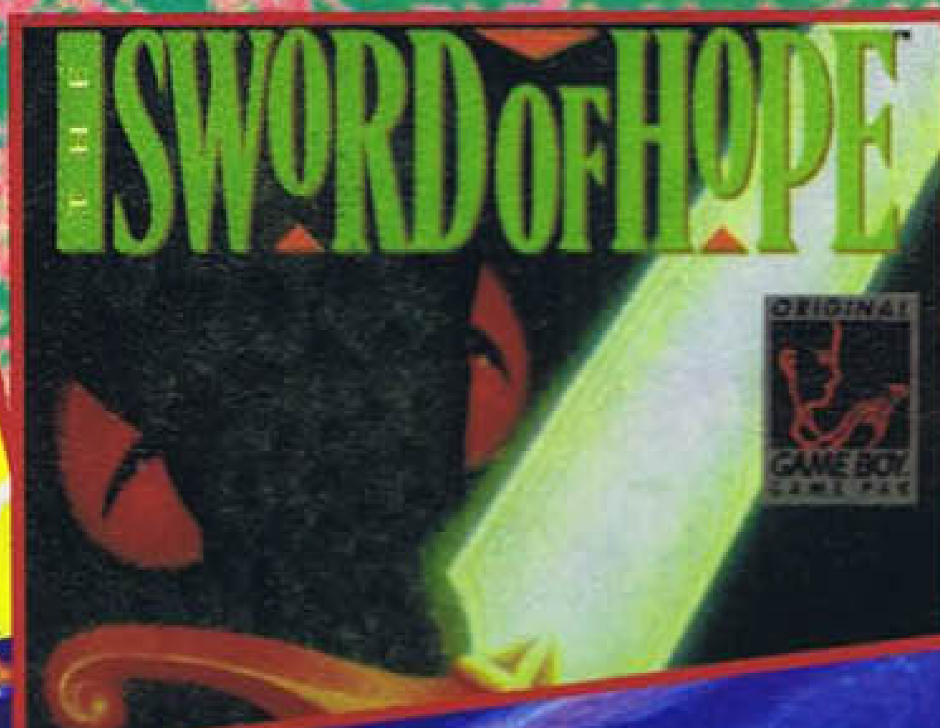
HOBBY PRESS

BÚSCALA EN TODOS LOS KIOSCOS

SUPER STARS

Bienvenidos a esta mini-página de novedades en la que vamos a presentaros lo más florido de este mes. Antes de nada, deciros que sólo llevamos una página porque, mal que nos pese, no ha habido suficientes cartuchos para llenar dos enteritas. Dicho lo dicho, ahí va lo poco que ha dado de sí este Mayo. Que ustedes lo aprovechen.











GAME BOY

CENTIPEDE: Todo un clásico de los videojuegos que Accolade se ha encargado de llevar a la Game Boy. Conserva los mismos niveles de adicción, pese a que su calidad técnica deje bastante que desear. En todo caso, no te lo pierdas, está en la **página 42.**

THE FLINTSTONES: Los Picapiedra vuelven a su papel estelar por medio de un cartucho súper jugable, que quiere dejar claro cuál es la familia más simpática de la portátil de Nintendo. Sólo para vosotros, en la **página 26.**

STAR HAWK: Un matamarcianos de desarrollo horizontal, diseñado y puesto en escena por las expertas manos de Accolade. No es que aporte demasiado, pero es muy entretenido. Compruébalo en la **página 30.**

SWORD OF HOPE: El primero y más genuino juego de rol para Game Boy, con textos traducidos a nuestra lengua. Una pasada de aventuras que, además de entender, vas a poder disfrutar como un enano. Está en **la página 38.**

N.E.S.

THE JETSONS COGSWELL CAPER: Otra familia que se ha metido de lleno en el mundo Nintendo. Los supersónicos van ya por la segunda aventura en N.E.S. -tienen otra en Game Boy- y no parece que pueda haber nada que les baje del carro. Tal es el filón que han encontrado. Ahora protagonizan un súper divertido arcade, vamos a decir de plataformas con algo de aventura, en el que deben echar por tierra los intereses explotadores de una empresa de aceites interplanetaria, que no sólo está contaminando a todo quisqui, sino que además esclaviza a los trabajadores. Para más información, **página 34.**

Como veréis, es el único juego que comentamos de N.E.S. este mes. ¿A qué es debido este parón de lanzamientos en los 8 bits?, ¿va a mantenerse esta tónica por siempre jamás? Nuestra opinión es que no, y creemos que los usuarios de esta consola pueden dormir tranquilos y no preocuparse en absoluto por su futuro. Siempre ha habido meses peores y meses mejores.

SUPER NINTENDO

BULLS VS BLAZERS: Este cartucho baloncestista de los chicos de Electronic Arts en S.N. puede codearse con lo mejor del mundo del deporte. ¿Lo veis?, pues a la **página 36.**

JOHN MADDEN 93: Más de Electronic Arts. Una adaptación a los 16 bits del mejor juego que haya presentado este monstruo del Fútbol Americano. Una versión perfecta, en la **página 28.**

KING ARTHUR'S WORLD: Como los Lemmings pero con parajes más bellos, castillos, caballeros de la Tabla Redonda, princesas y mucho de pensar. Si aceptas el reto, vé a la **página 24.**

NHLPA HOCKEY 93: Este mes nos han invadido los cartuchos deportivos de EA. Y que siempre sea así, que este cartucho es muy bueno, aunque tenga algunos defectos de scroll. **Página 40.**

WARPSPEED: Accolade ha ido a por todas. Así, presenta un simulador espacial impecable a nivel técnico. Todo sobre este cartucho en la **página 32.**





Jugando a los soldaditos

KING ARTHUR'S WORLD

Pocas veces encontrarás en el mercado cartuchos que sepan combinar con acierto estrategia y diversión. Aquí tienes uno de ellos

El mundo de los videojuegos está plagado de programas de inteligencia que pretenden escapar de lo habitual. Pero por desgracia, la mayoría de las veces no se ven más que cartuchos de estrujar el coco sin ningún atractivo añadido. Para romper con este tópico, hace ya unos añitos que surgieron los encantadores Lemmings de Psygnosis: un estupendo e imaginativo juego que dió el espaldarazo definitivo que necesitaba el género. «King's Arthur World» continúa en su misma línea, superándoles si cabe en originalidad y entretenimiento.

Tácticas medievales

El Rey Arturo no está para bromas. Después de unos años en los que la paz y la tranquilidad se habían adueñado de la situación, las cosas comenzaban a torcerse. Don Pedro, Don Pepe y Don Nete, tres malvados reyes de la dinastía Ruiperator, trataban por todos los medios de hacerse con el control de la Tabla Redonda. Secuestraron a súbditos,



ultrajaron a doncellas, tomaron esclavos, asolaron territorios, ultrajaron a más docellas... cualquier estratagema era válida con tal de atentar contra el bienestar del valiente Rey.

Arturo, como buen batallador que era, reclutó a un buen puñado de soldados con diferentes habilidades, para tratar de



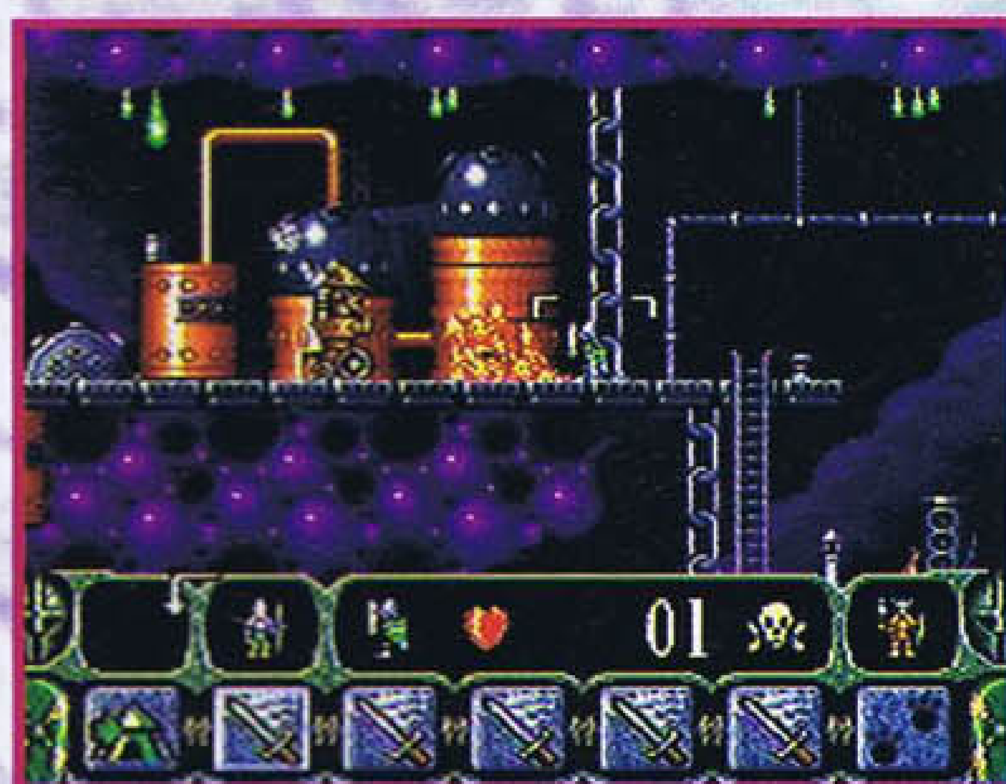
King Arthur's World tiene una mecánica Lemmings, pero una puesta en escena más brillante.

dar al traste con las esperanzas de los usurpadores. Así pues, y para empezar, nuestro Soberano favorito tendría que destruir las tres fortalezas de cada villano y, por último, acabar con un extraño ser llamado MacOgro que custodiaba las puertas del Submundo de los Demonios.

Bien, ya sabemos cual es nuestro objetivo, pero ¿cómo llevarlo a cabo? Veamos. Ante nosotros se nos presenta



un escenario que podremos examinar por completo gracias a los botones «L» y «R». En la parte inferior de la pantalla un menú que nos permitirá seleccionar una serie de soldados (arqueros, dinamiteros, caballeros, magos blancos, magos negros, ingenieros...). Según el obstáculo que se nos presente deberemos elegir el batallón más adecuado según nuestras pretensiones. Así pues, si queremos construir una catapulta o un ariete necesitaremos ingenieros; para derrotar a



enemigos encaramados en torres mandaremos un escuadrón de arqueros; para derribar un muro qué mejor que unos cuantos dinamiteros y así hasta completar el batallón que tenemos a nuestra disposición.

Nuestra misión consiste en ir abriendo camino al rey mientras eliminamos a un sin fin de enemigos, hasta que Arturo alcance el cofre que indica la finalización



de cada fase. Nueve niveles de entrenamiento, cuatro del Mundo Real, cinco del Submundo de los Demonios y siete del Mundo de las Nubes tendrán que ser superados antes de restablecer la paz total. Hasta 26 fases, muchas de ellas interminables que te pondrán los pelos de punta, la carne de gallina. y el coco a punto de saltar por los aires.



Endiabladamente adictivo

King Arthur's World sorprende. En escasas ocasiones nos hemos topado con programas que reunan tantas cualidades. Fases muy variadas, dinamismo en los personajes y una capacidad de adicción y diversión impensables. Y si añadimos unos gráficos estupendos y graciosetes y una banda sonora de lujo que emplea el sistema Dolby Surround...¡qué más queremos, voto a brios! No hay duda, es el cartucho de pensar que buscabas. ■

KING ARTHUR'S WORLD

JALECO
INTELIGENCIA
P.V.P.: 9.900 pts. 4 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 1
Nº de Continuac.: Passwords
Nº de Fases: 26

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS			MUY BUENO	
SONIDO			MUY BUENO	
JUGABILIDAD			MUY BUENO	
DIVERSIÓN				GENIAL

Entretenidísimo juego de estrategia ambientado en la Edad Media. Como los Lemmings pero mejor.

The Flintstones: King Rock Treasure Island

Y los Picapiedra soñaron con ser ricos

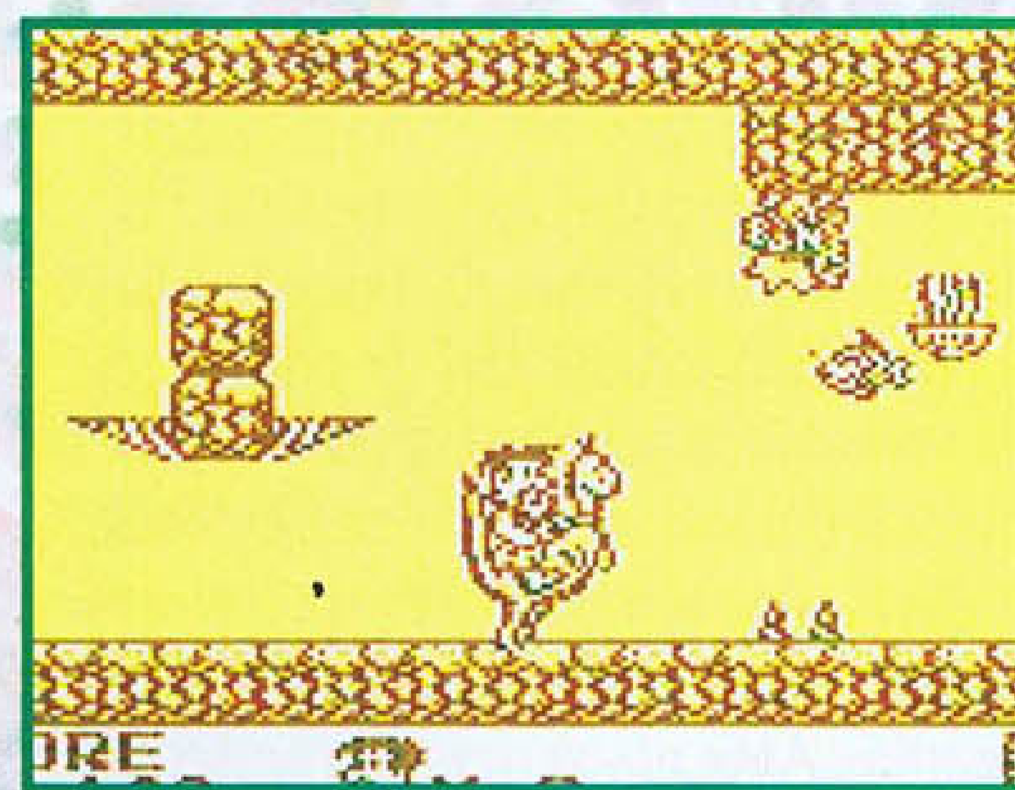
Pedro quiere convertirse, también, en una estrella consolera. Y nosotros encantados, claro. Por eso, aquí le tenemos en una nueva aventura.

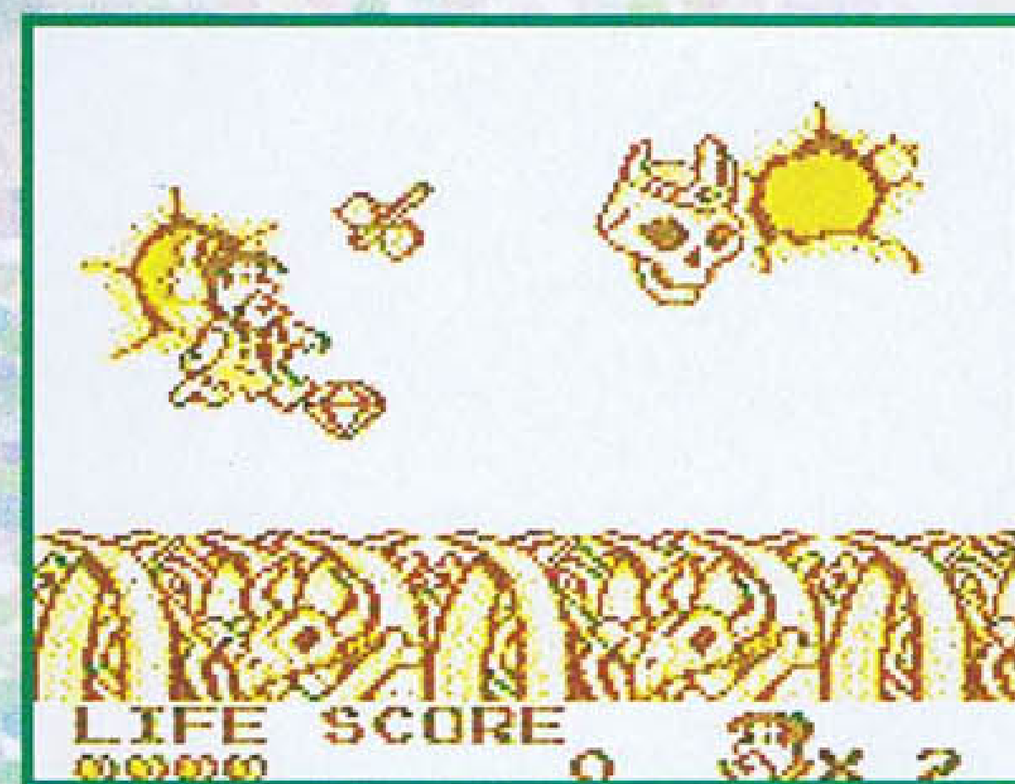
Pedro Picapiedra podrá ser muchas cosas -vago, juguetón, despistado, amigo de los bolos en el saturday night- pero nunca tonto. Si el simpático prehistórico se encuentra con un plano que puede llevarle hasta un tesoro secreto, qué mejor que cogerlo, guardarlo y, cuando no le vea nadie, escudriñarlo y seguirlo. ¿O no? Pues eso fue lo que le pasó al Pica-pica cuando terminaba la faena en la cantera. Bajo una piedra y algo destartalado, se hallaba un papelajo que podría llevar a la familia entera, y de paso a la del Sr. Mármol, a la felicidad más absoluta. Sólo había que recogerlo y ponerse a seguir sus pasos. Y eso fue lo que hizo, ya que el «enano» es un poco cobarde y, además, no había memoria en la pequeña Game Boy para que participaran los dos a la vez.



Como un saltimbanqui en verdaderos apuros

El plano del tesoro le llevó a recorrer siete fases marcadas por la presencia de plataformas y voraces enemigos de los que, paradójicamente, tendría que valerse. Aunque al principio le sonaron un poco los decorados -recordad la anterior aventura del cavernícola en N.E.S.-, pronto se dio cuenta de que estaba metido en un arcade nuevo, que entendía por original cosas como darse un paseo en coche, caminar bajo el océano o atontar a los bichejos para poder subirse en ellos y así alcanzar plataformas «demasiado» elevadas. Además, ¡qué diablos!, el héroe, todavía pobre por aquel entonces, no estaba solo. Un buen montón de iconos, entre los que se incluía el de su amigo Dino, un salto de







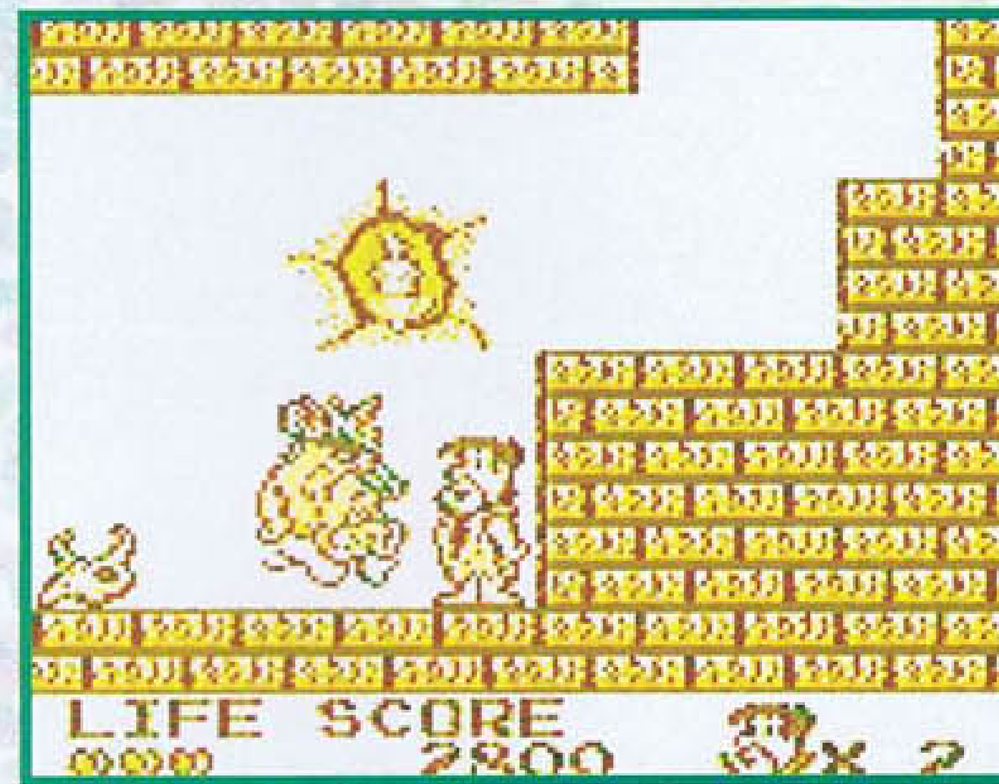
tamaño mediano y muchas, muchísimas hachas de doble efecto: parón y destrucción, le acompañarían por los temibles parajes.

Metido ya en faena y con el regalo de aniversario para Vilma a punto de caramelo, el Flintstone descubrió, entre lágrimas y sonrisas -¡vaya estado de ánimo!- que le había tocado ser el héroe plataforma, es decir, que las plataformas serían su vida, que no había aventura, que las gotas de arcade se acababan con mirarlas y que el deporte no venía al caso. Y es que este King Rock Treasure Island es divertido, genial, alegre y actual, pero se basa con excesiva crudeza en los saltos. Vale, sí, hay un ingrediente nuevo: se salta también sobre los enemigos, pero



Una importante novedad: Pedro habrá de valerse de sus enemigos para ascender a zonas difíciles.



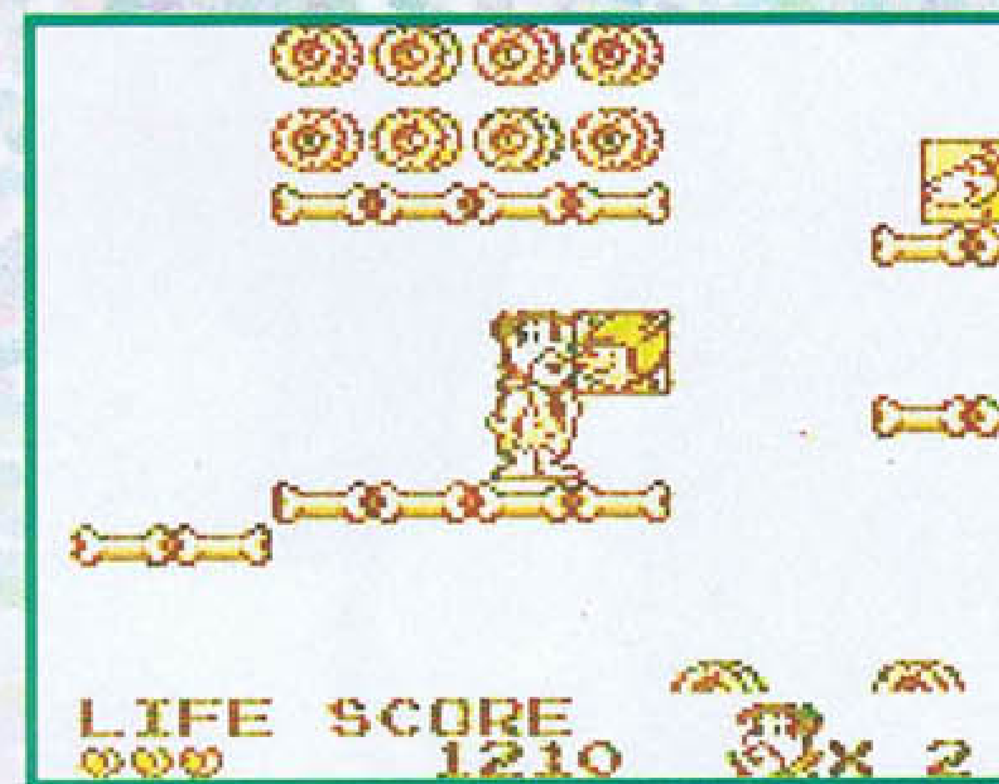


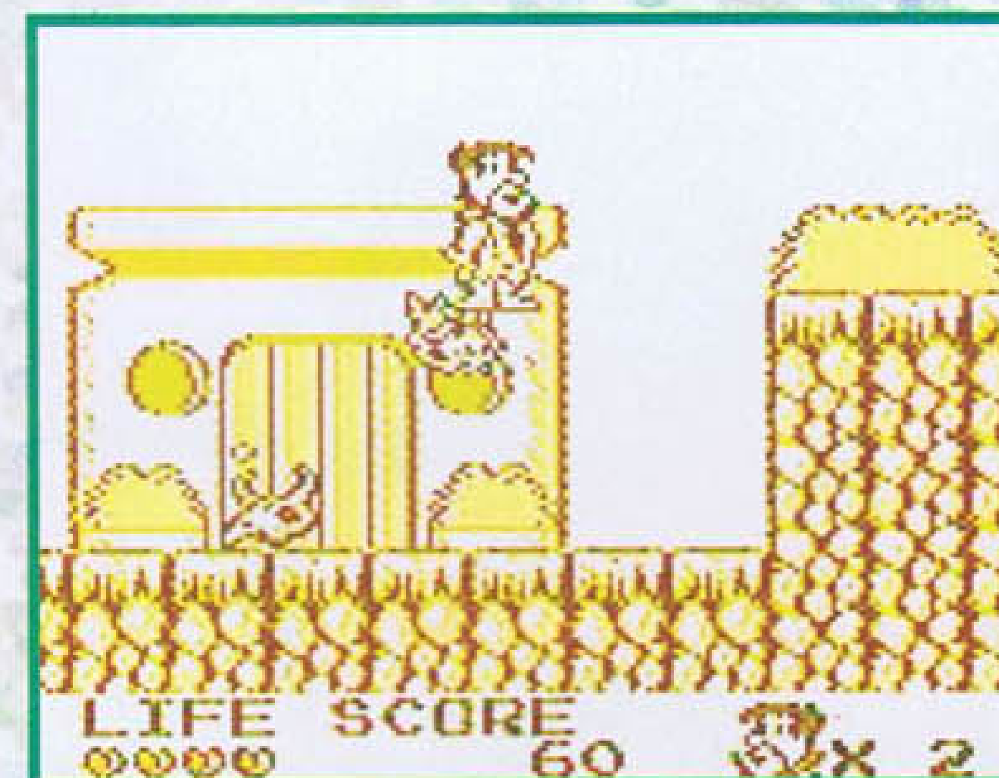
Un desarrollo plataformero y jugabilidad a tope os esperan en la nueva aventura de los Flinstones.

en el fondo la tremenda jugabilidad de este cartucho va en función de la cantidad de plataformas y la dificultad que han fijado los señores programeros.

Pedro sigue con la racha

En la búsqueda del tesoro de los Picapiedra hay cosas muy destacables y otras que caen por su propio peso. Hay barcos que mueven sus plataformas al





compás de las olas, hay buenos scrolles y movimientos, hay troncomóviles que se hacen dueños de extrañas fases -muy lineales- en las que hay que ser más hábil que el capitán Tan y Valentina juntos, hay mucha jugabilidad y hay unos soniditos muy cachondos que animan todo el cotarro. Pero, como contrapartida,



también hay otras cosas que dejan a uno con la miel en los labios. A saber: escenarios simples hasta la médula, facilidad por principio, echamos de menos a Pablo y demás familia y amigos... ¿Variedad?, ni fú, ni fá, y el esquema de algunas fases es muy, muy «rectito».

De todas formas, el balance no queda mal del todo. Una vez más, gracias a la elevada jugabilidad, el héroe ha vuelto a salirse con la suya. Así son las estrellas, no hay quien les tosa. ■

Hanna-Barbera Super Stars
The Flintstones
KING ROCK TREASURE ISLAND
TAITO
©1992 H-B PROD., INC.
© TAITO 1992
LICENSED BY NINTENDO

TAITO
PLATAFORMAS/ARCADE
P.V.P.: 4.900 pts. 1 Mega
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 2
Nº de Fases: 7

GRÁFICOS: BUENO
SONIDO: MUY BUENO
JUGABILIDAD: MUY BUENO
DIVERSIÓN: MUY BUENO

Pese a la pobreza técnica, Pedro se ha salido con la suya: protagonizar un cartucho increíblemente jugable.





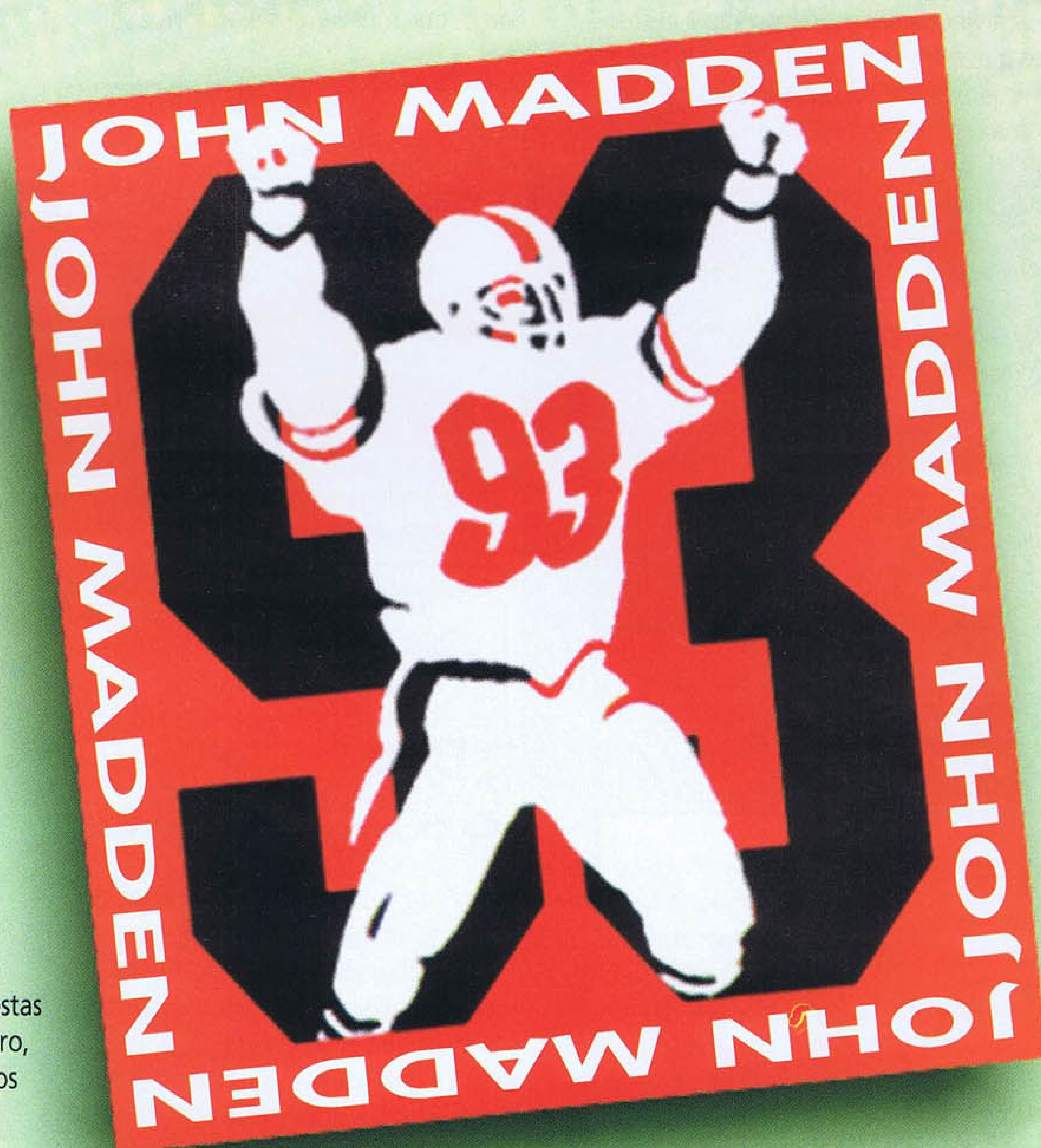


John Madden Football '93

Un gran deportista para un gran juego de deporte

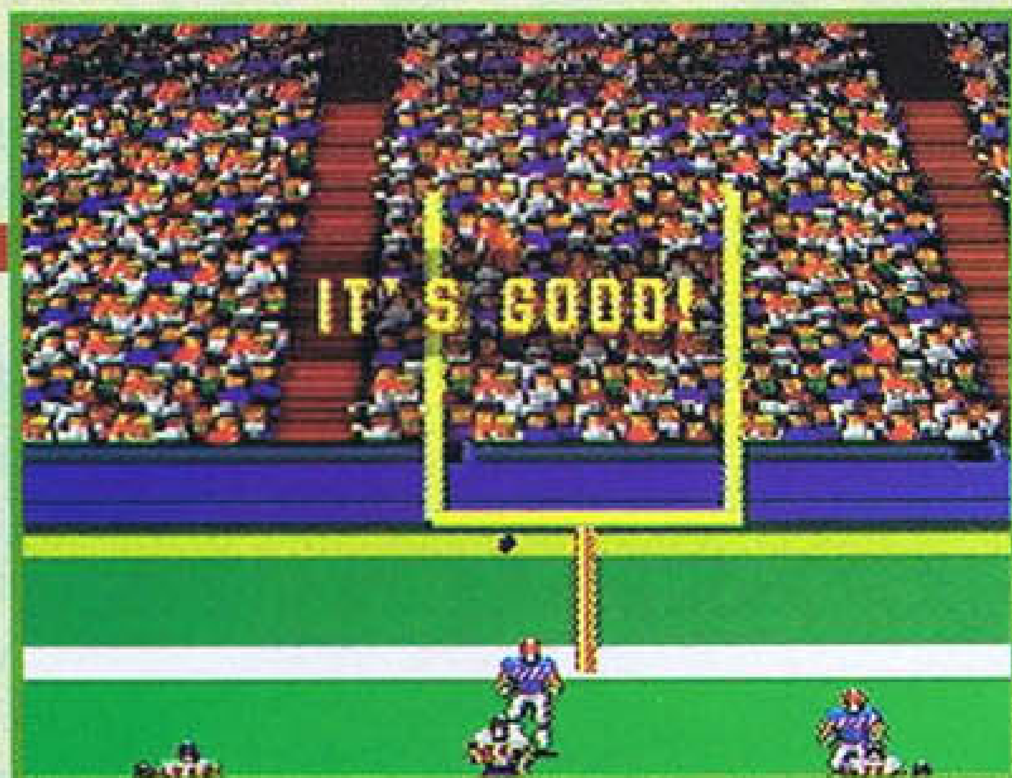
Hay cosas que son genuinamente americanas. Como las hamburguesas, el wrestling o el fútbol americano. Una mezcla de rugby y lucha libre que despierta pasiones al otro lado del Atlántico y que está empezando a cobrar adeptos en nuestro país. Gracias a juegos como éste, claro.

La Estatua de la Libertad, el Empire State, Hollywood, Miami, Bruce Springsteen, la NBA, el béisbol, los fritos de maíz...Cosas made in U.S.A. que tienen en el fútbol americano uno de los mejores tópicos para definir la personalidad del ciudadano U.S.A. Un deporte violento y técnico que arrastra multitudes y que está considerado como rey entre los reyes. En España, y gracias a las retransmisiones en estos últimos años de la Super Bowl, poco a poco nos vamos familiarizando con él. Pero será gracias a este cartucho cuando despeguemos del todo. Porque John Madden Football 93 es una firme apuesta de Electronic Arts para que nos quitemos de encima el balompié, nos medio disfrazemos de gladiadores y hagamos una incursión en el mayor espectáculo del mundo.



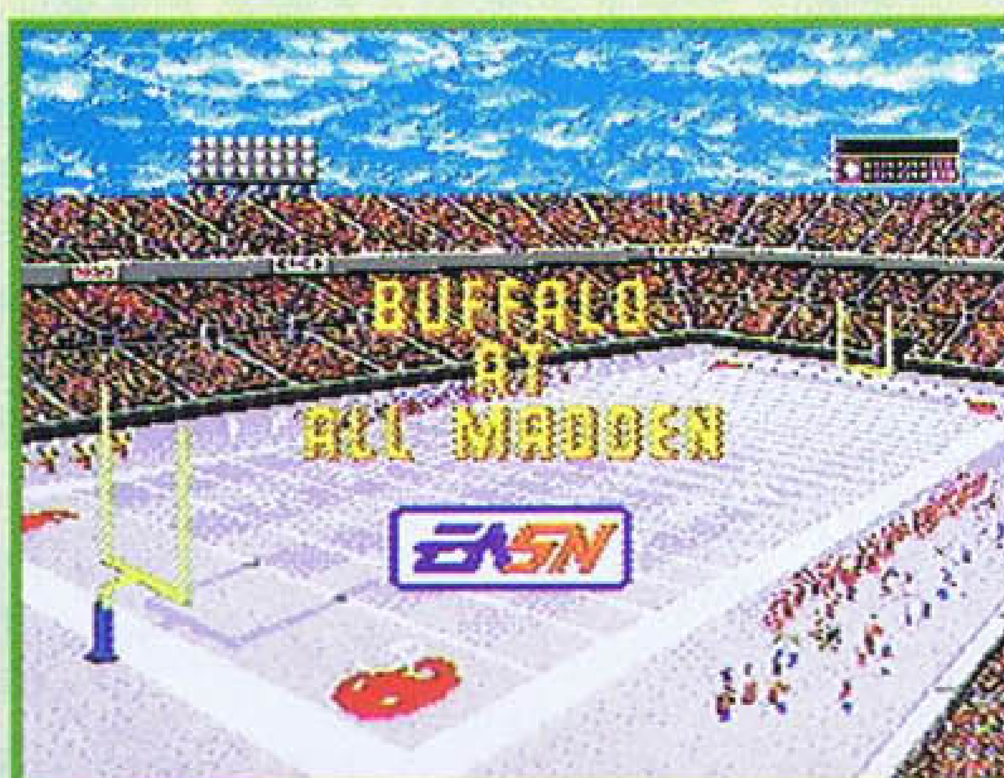
Un deporte bestia para gente inteligente

La verdad es que sería todo un alarde de concreción poder explicar con detalle y en estas páginas, todo sobre el fútbol americano. Pero, no obstante, vamos a intentar ofreceros unos breves comentarios sobre sus reglas.



Básicamente, el objetivo de cada equipo consiste en llegar a la zona de marca del contrario con el balón controlado. Para ello, cada escuadra dispondrá de cuatro oportunidades (downs) para conseguir al menos 10 yardas. Si después de los cuatro downs no ha recorrido la distancia exigida, la posesión del balón pasará al equipo contrario. Por cierto que el balón protagonista es ovalado, al estilo de los de rugby, y se juega a la mano casi siempre. Además, cada vez que el balón toque el suelo, la jugada terminará.

Para lograr el Touchdown, cada equipo cuenta un interminable manual de jugadas. Así, se puede intentar un pase largo, hacer una jugada de fuerza,



Este cartucho es una invitación a conocer todos los estadios de EEUU



provocar una melé, un fuera de juego... El equipo que defienda no se queda atrás, ya que dispone de un número equivalente de estrategias defensivas encaminadas a evitar cualquier avance del contrario o robo de balón.



En John Madden Football 93 podemos controlar todo. Elegir la táctica de ataque, de defensa, vigilar al pasador (quarterback) al que recibe (wide receiver), al que esquiva las tarascadas de los jugadores contrarios, a los que realizan esas tarascadas...a todos. Pero a



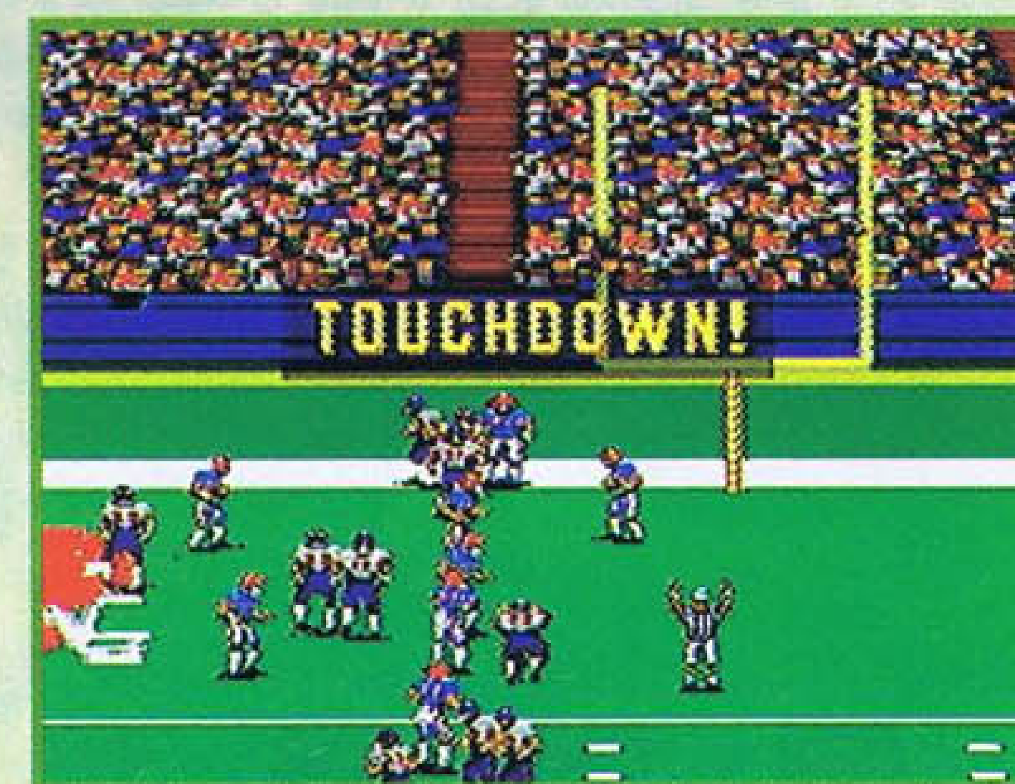
pesar de ello, este Madden es sobre todo un juego táctico, en el que nuestro papel de entrenador será esencial a la hora de llevar a buen término cualquier jugada.

¿Para qué el libro de instrucciones?

Si Nintendo Acción se editase en Massachussets, este juego nos parecería una auténtica joya. Pero como no es así, creemos que de momento este deporte nos queda un poco lejano. Otra cosa es ya



la calidad del cartucho: totalmente incuestionable. Es más, para nosotros es uno de los mejores juegos deportivos que EA ha realizado para la Super. Digitalizaciones de sonido acertadas, sprites pequeños pero graciosetes y muy bien animados, opción de repetición instantánea (típico EA) y muchas otras cosas interesantes y bien concebidas. Echamos en falta que no se halla empleado el modo 7 para el campo, como en el Super Soccer, pero tampoco es un defecto enorme. Eso sí, a la hora de jugar ya puedes tener entre manos el manual de instrucciones: todavía es complicado jugar a ser Madden.



John Madden 93 es un cartucho muy realista y muy bien animado.



ELECTRONIC ARTS
DEPORTIVO
P.V.P.: 9.990 pts. 8 Megas
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Passwords
Nº de Fases: Torneo

GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL

Recomendado a los amantes del deporte americano. No iniciados, consulten el libro de instrucciones.

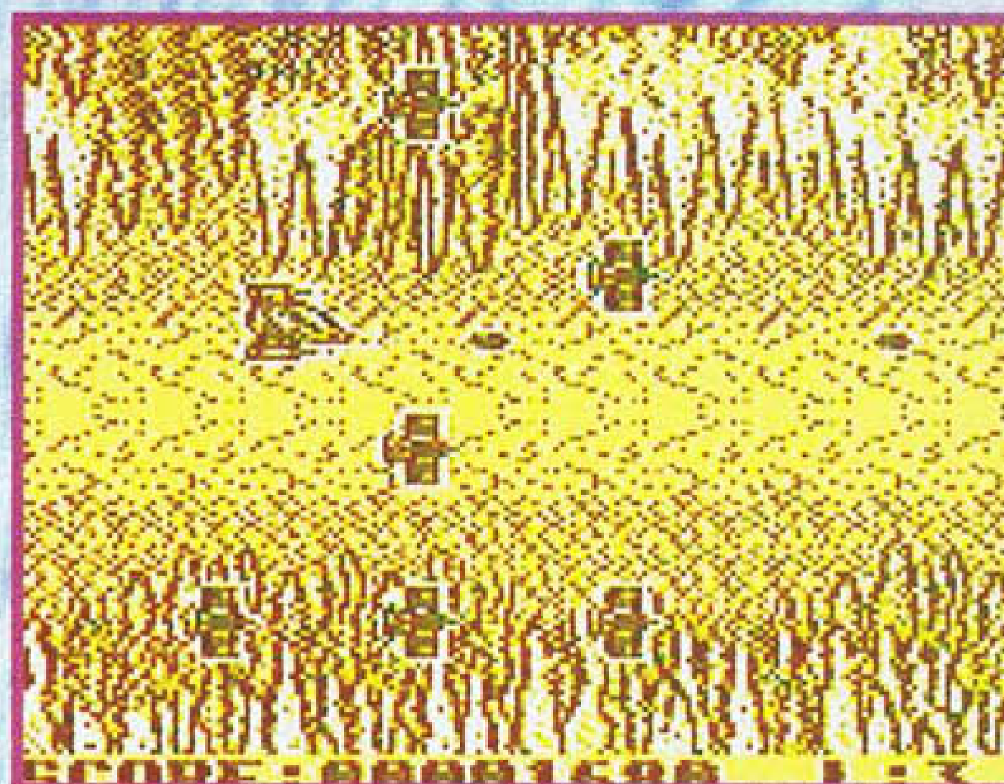
Un halcón entre las estrellas



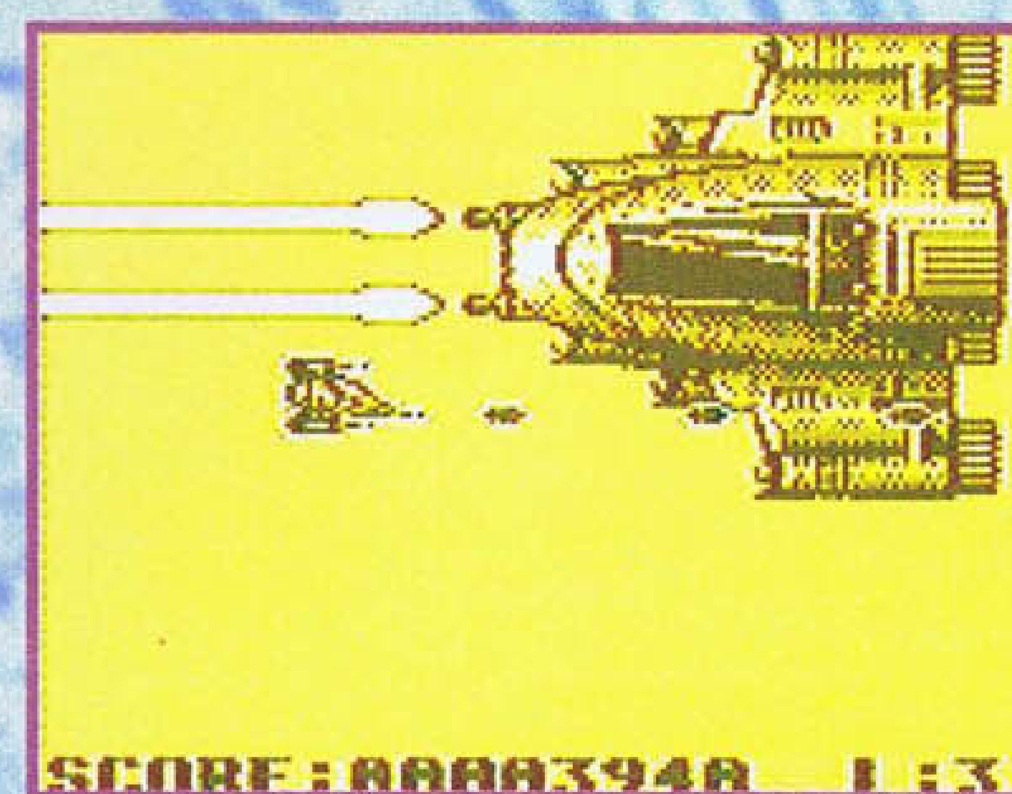
Hacía tiempo que no teníamos entre manos un cartucho de Accolade para Game Boy. Desde Turrican, por cierto, un pedazo de juego, no habíamos gozado de las habilidades en estas lides de la compañía americana. Ahora, por fin, desembarca en nuestro país con un cartucho pleno de acción, en forma de un muy sugerente matamarcianos.

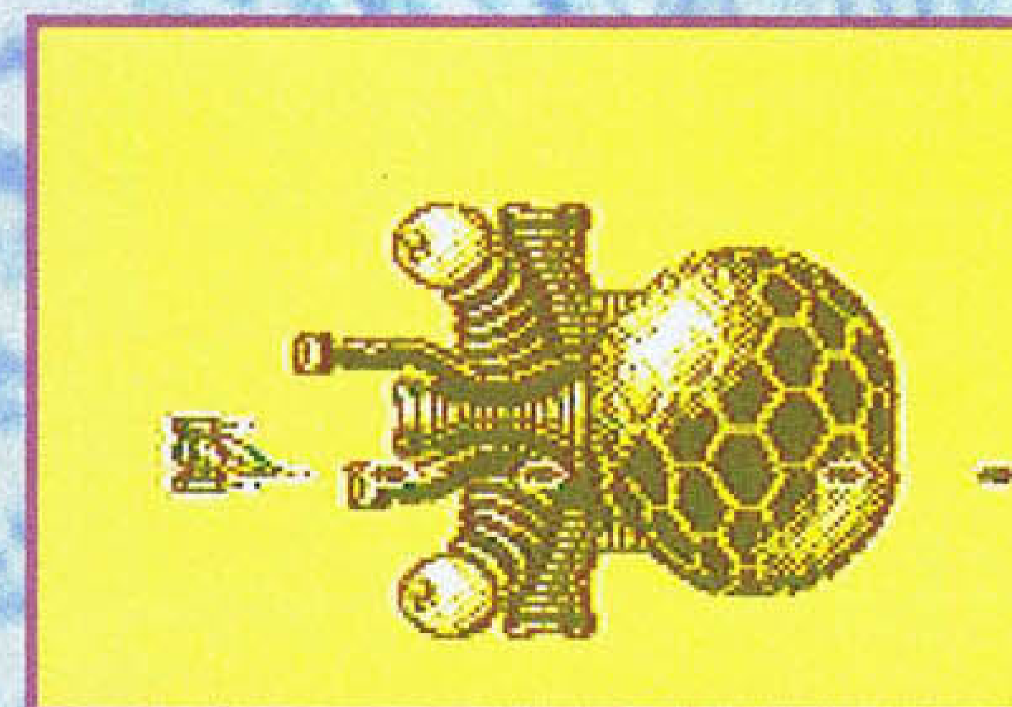
Star Hawk

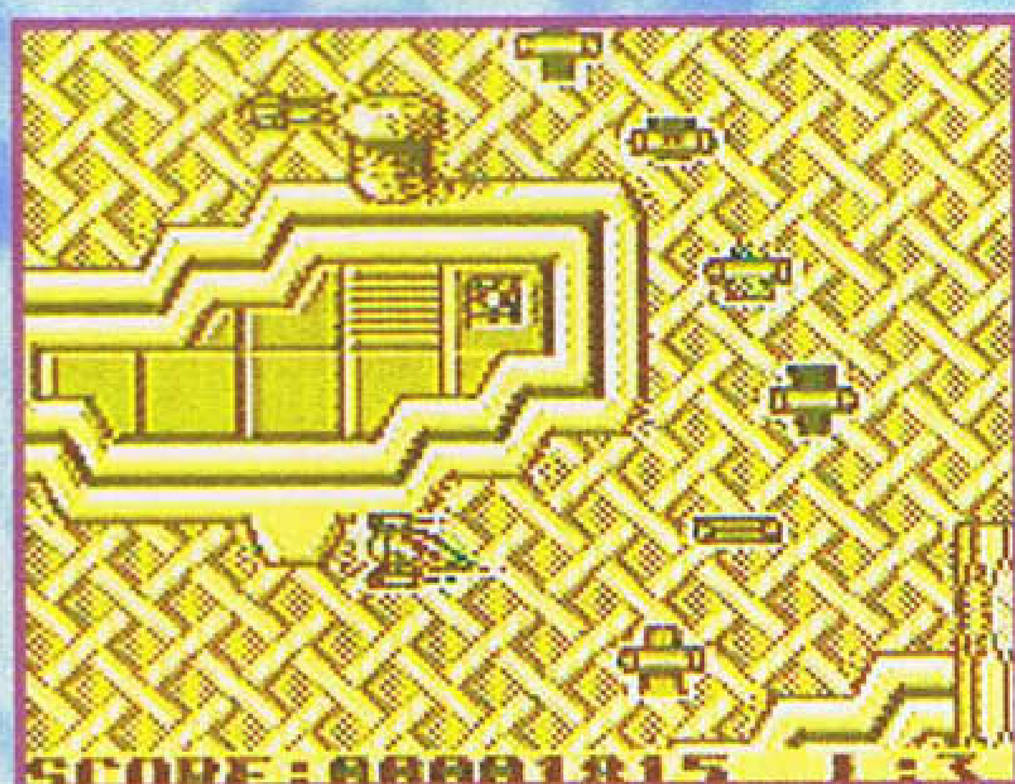
Lo último de Accolade para Game Boy se llama Star Hawk. Es un bonito shoot-´em-up a scroll horizontal, con un arranque de dificultad inusitado y un chorreo de técnica que, desgraciadamente, sólo brilla en los momentos finales. No, no es demasiado probable que Star Hawk logre hacerse con un hueco especial entre el olimpo de los matamarcianos -pese a su identidad Némesis-, pero sí que hay en él ciertos detalles que brillan a cierta altura. Por eso, bien merece que le demos un buen repaso.



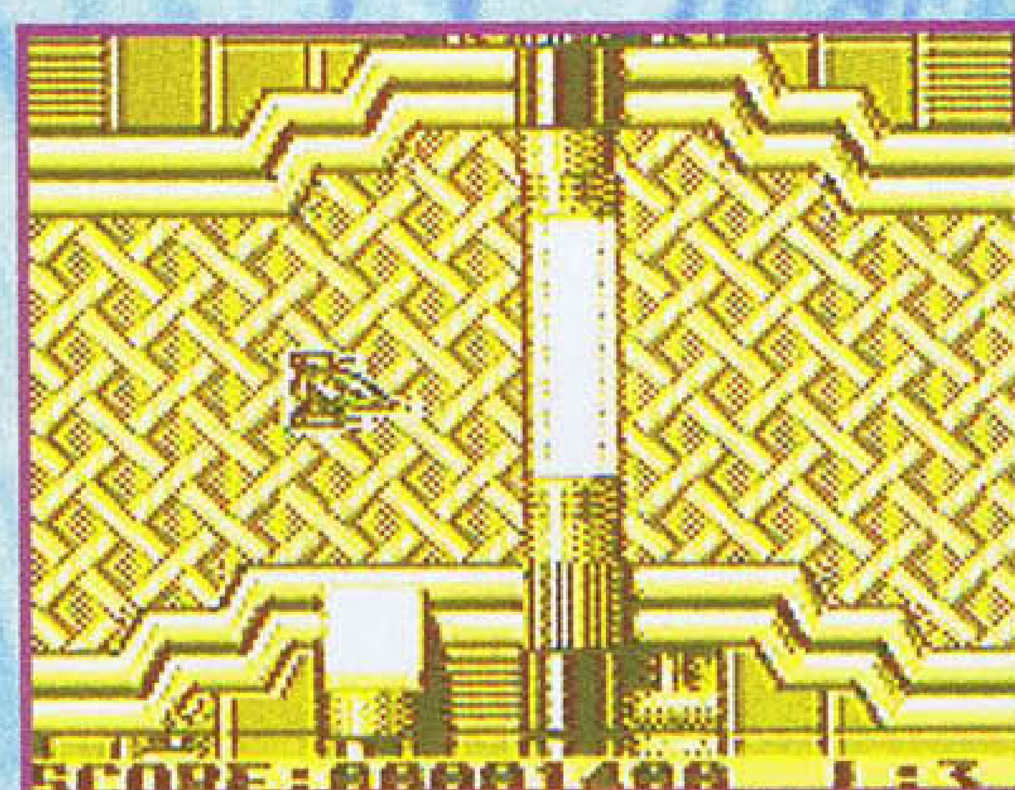
Accolade ha regresado a la Game Boy con un shoot'em-up que recuerda al célebre «Némesis».







Cuidado con las naves enemigas: a pesar de su sencillo aspecto, poseen inteligencia propia. ¡Atento!

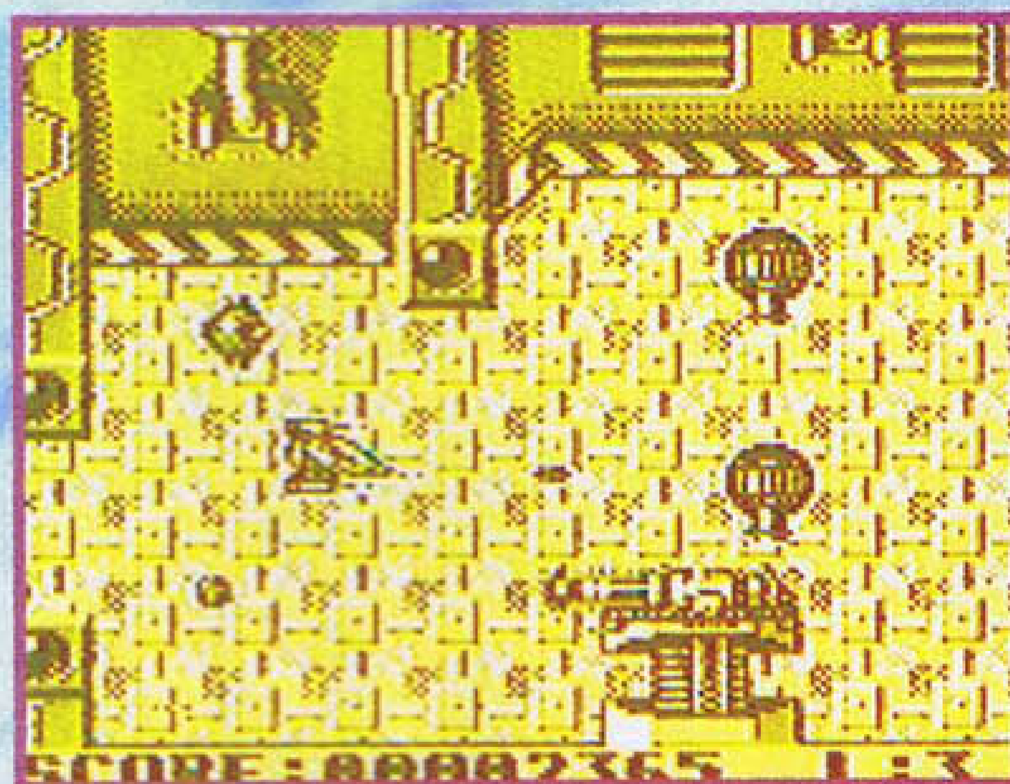


¿Qué fue primero: el argumento o el juego?

Entre esas cosas que brillan en el espacio de «Star Hawk», no hay que contar con el argumento. Su historia es tan insípida y poco atractiva que más que animar a cascar naves, deja frío e indiferente al más pintado. Se trata simplemente de un experto piloto de los marines del espacio que ha sido elegido para reconocer los territorios del malvado Axtar. Pero para ello, tendrá que hacer frente a su poderoso ejército, que consta de mutantes y navecillas con cerebro -pero sin corazón-, que se esforzará por «recibir» lo mejor posible al marine.

A partir de ahí ya no hay argumento que valga. Sólo 5 fases, que no destacan



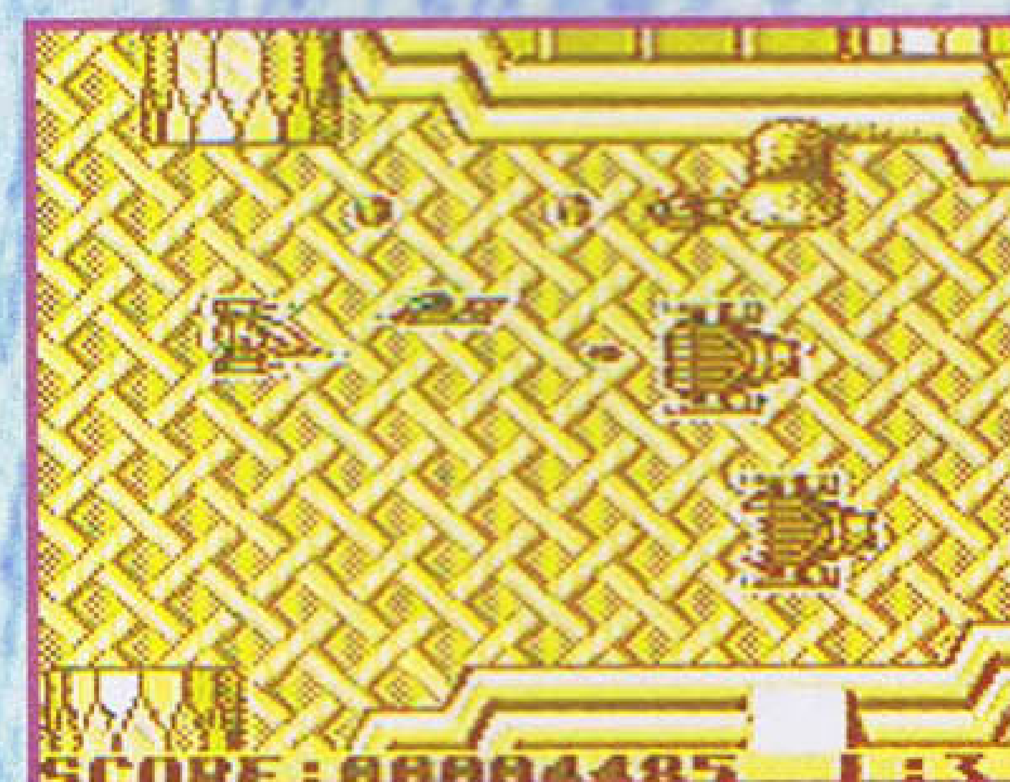


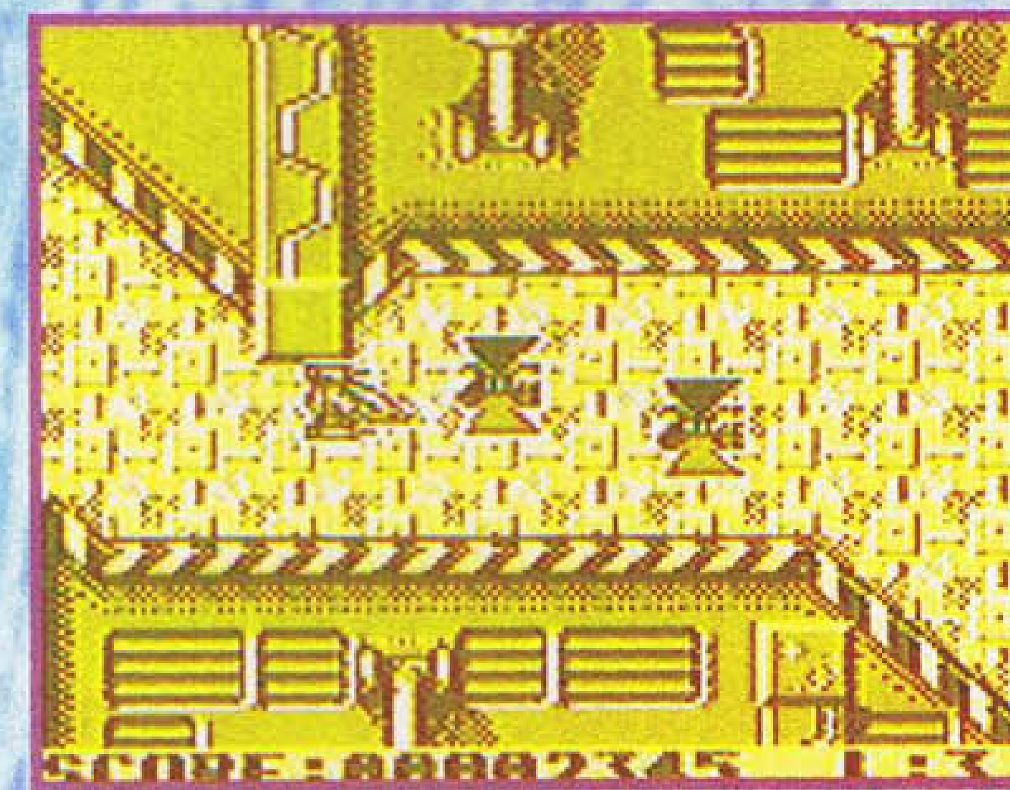
por su variedad precisamente, cargadas de enemigos, y una nave que, para nuestra sorpresa aparece envuelta en una curiosa orla blanca o silueta que no sabemos muy bien qué pinta ahí y porqué narices no se ha evitado????

Para completar la lista de las cosillas que menos nos han gustado, se echa en falta un sonido más vibrante, más rítmico, que incluya buenos FX en vez de un simple bip-bip por disparo y que vaya a por todas y no a por uvas.

Nada nuevo bajo el Sol

Ahora bien, salvando las maldades críticas, Star Hawk no es un mal arcade. Dejémoslo, si queréis, en normalito. El cartucho de Accolade ofrece, como contrapartida a todo lo anterior, unos buenos scrolles -incluyendo algunos parallax y otros triples-, una jugabilidad bastante entonada y un coeficiente de







Star Hawk no es un matamarcianos frenético, pero tiene cosas que le sacan de la monotonía...

adicción que depende en gran medida de lo buenos o malos que seáis en este tipo de juegos. Star Hawk es, además, un matamarcianos rápido, suave y no demasiado cargado de enemigos -aunque los que hay son bastante inteligentes y muy duros de pelar-.

No es un frenesí, para qué nos vamos a engañar, pero puede entretener.



ACCOLADE
MATAMARCIANOS
P.V.P.: 3.990 pts. 1 Mega
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 2
Nº de Continuaciones: 3
Nº de Fases: 5

GRÁFICOS: BUENO
SONIDO: REGULAR
JUGABILIDAD: BUENO
DIVERSIÓN: BUENO

Un cartucho con clara herencia Némesis que, simplemente, equilibra la balanza entre pros y contras.

La defensa de la galaxia

Vive la experiencia de viajar a través del espacio a bordo de una nave espacial o de sentir la explosión psicodélica producida al ser absorbido por un agujero negro.

Tras enviar una serie de mensajes al espacio exterior, la raza humana se había dedicado a la exploración y colonización de diferentes rincones de las galaxias más cercanas. Luego, creyéndose los únicos seres vivos del espacio, descuidaron la defensa de los territorios descubiertos. Pero no estaban solos. Unos alienígenas que recibieron esos mensajes perdidos entre el polvo cósmico, se hicieron dueños en poco tiempo de casi todas las colonias que el hombre había construido, y la fuerza intergaláctica fue totalmente diezmada.



Seis misiones en busca de un valiente

Únicamente tú, a bordo de los cuatro tipos de naves de la G.A.S., puedes impedir este inapelable avance. Empezarás tu misión con la Stinger Class, para posteriormente pilotar la Striker, Stalker y Slasher sucesivamente. Además, a tu favor cuentas con todo el arsenal acumulado durante años de carrera armamentística. Que era mucho.

La batalla tendrá lugar en seis zonas diferentes, cada una de ellas con ocho cuadrantes y 64 sectores. En la zona llamada Pirate Busting, debes destruir las naves piratas y a su líder. Carrier Wars te depara una lucha contra los transportadores de fuerzas enemigas. Los puestos de supervivencia terrestres corren peligro en la zona No Haven, donde deberás acabar con todos tus enemigos





Presta atención a ciertos detalles gráficos, como las explosiones producidas por los agujeros negros.

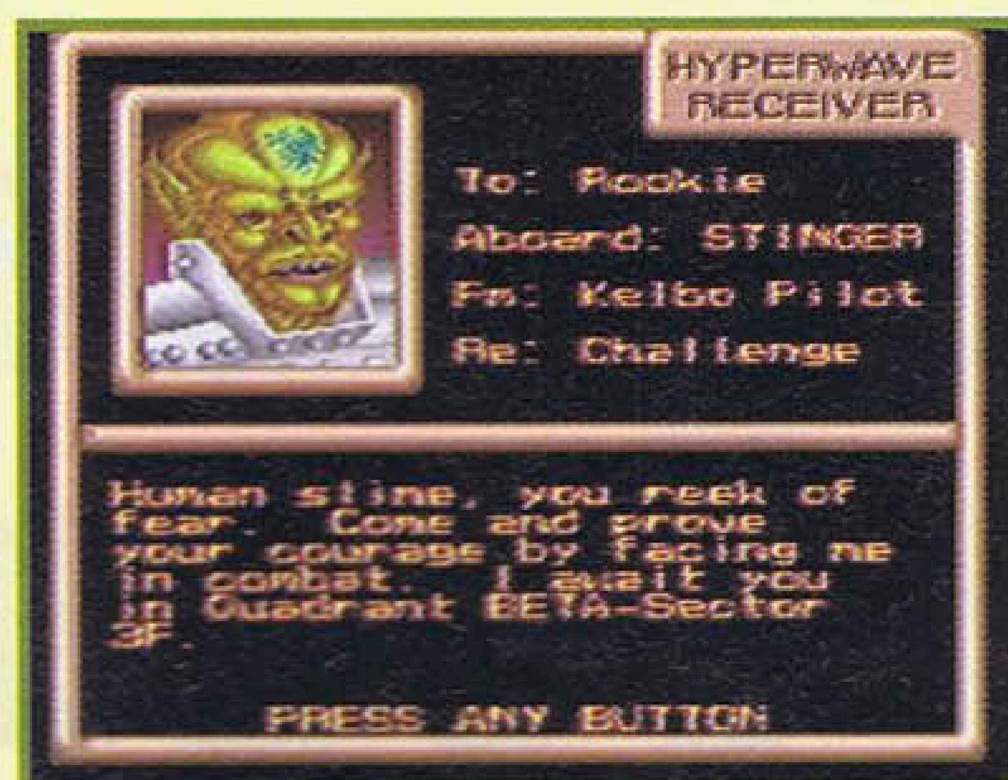


antes de que cumplan su plan. En Skirmish una tormenta solar ha destruido los sensores del cuadrante seis, y es necesario que encuentres las fuerzas alienígenas. Tienes que buscar las rutas escondidas de los ocho cuadrantes en el Space Maze (laberinto espacial). Y por último, en la zona Nexus has de acabar con los extraterrestres que se están uniendo para su ataque final a la Tierra.

Un cartucho híbrido

Warpspeed resulta un simulador de nave espacial "sui generis", pues adquiere cierto grado de shoot'em-up. Para tener un buen dominio del mismo y disfrutar plenamente de él, es necesario saber situarse correctamente en el mapa de los cuadrantes, que aparece al pulsar

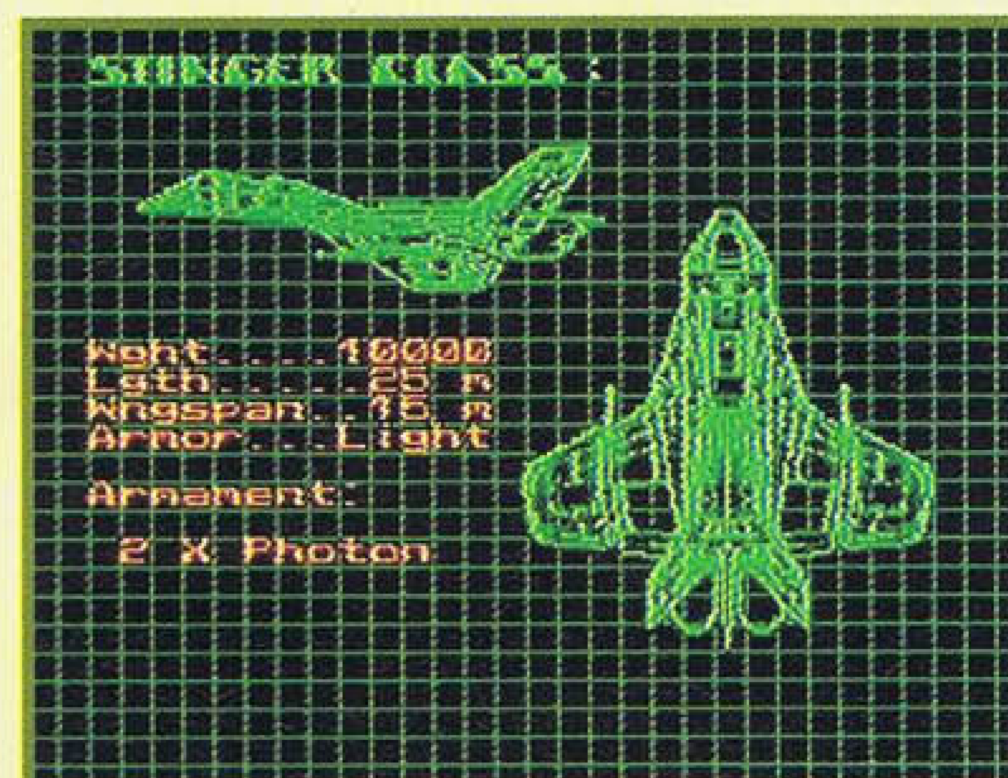




Antes de lanzarte a la acción es esencial que conozcas al dedillo cuál es tu misión y cómo son tus rivales.

el botón «Y». En este panel podrás observar la ubicación de las naves enemigas, puntos negros intercomunicadores, campos de minas...

Hay aspectos muy acertados en este cartucho, tal es el caso de los agujeros negros que comunican dos cuadrantes entre sí. Cuando uno de ellos te absorbe,









se produce en la pantalla una explosión de polvo sideral multicolor realmente bella y muy conseguida.

Gracias a este detalle y a unas naves con un auténtico diseño espacial, el campo gráfico adquiere un nivel alto. Además, pese a que la variedad de las zonas brilla por su ausencia, tiene una elevada jugabilidad -algo monótono, eso sí-. Y a todas estas cualidades se le suma la más importante: es un juego dotado de cierta personalidad propia. ■

WARPSPEED™
LICENSED BY NINTENDO
COPYRIGHT 1992 ACCOLADE INC

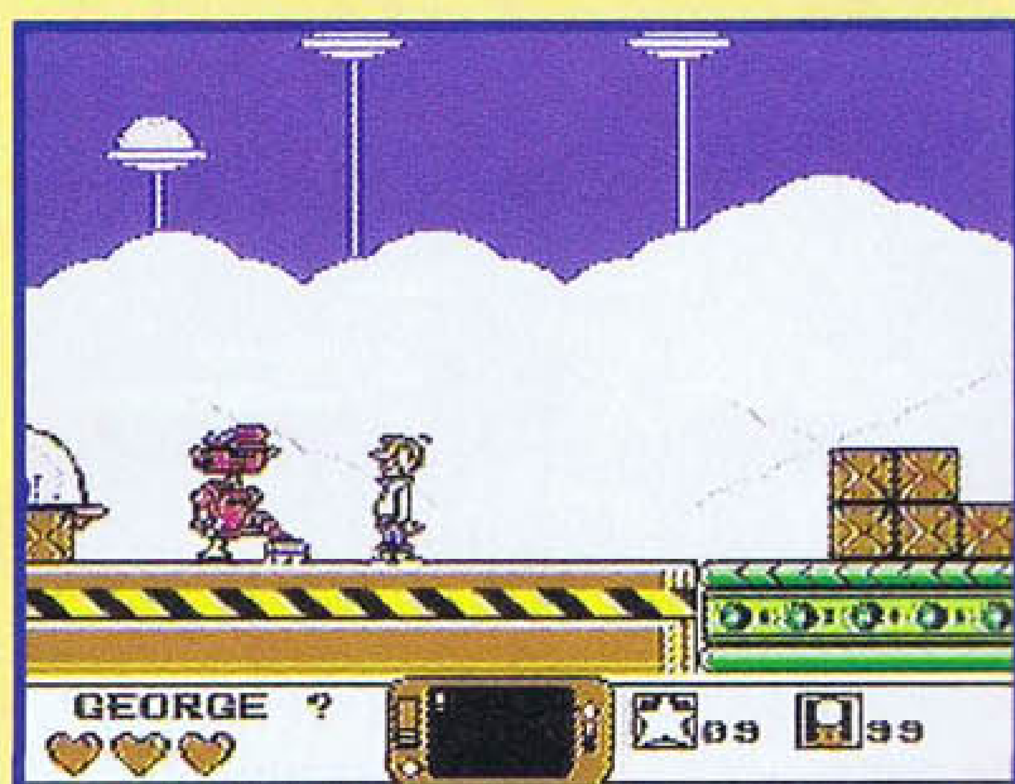
BALLISTIC
SIMULADOR
P.V.P.: 9.900 pts. 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 3
Nº de Fases: 7

GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL

A pesar de la monotonía del paisaje, ésta es la mejor manera de sentir lo que puede ser un viaje espacial.

SUPER STARS

The Jetsons: Cogswell Caper



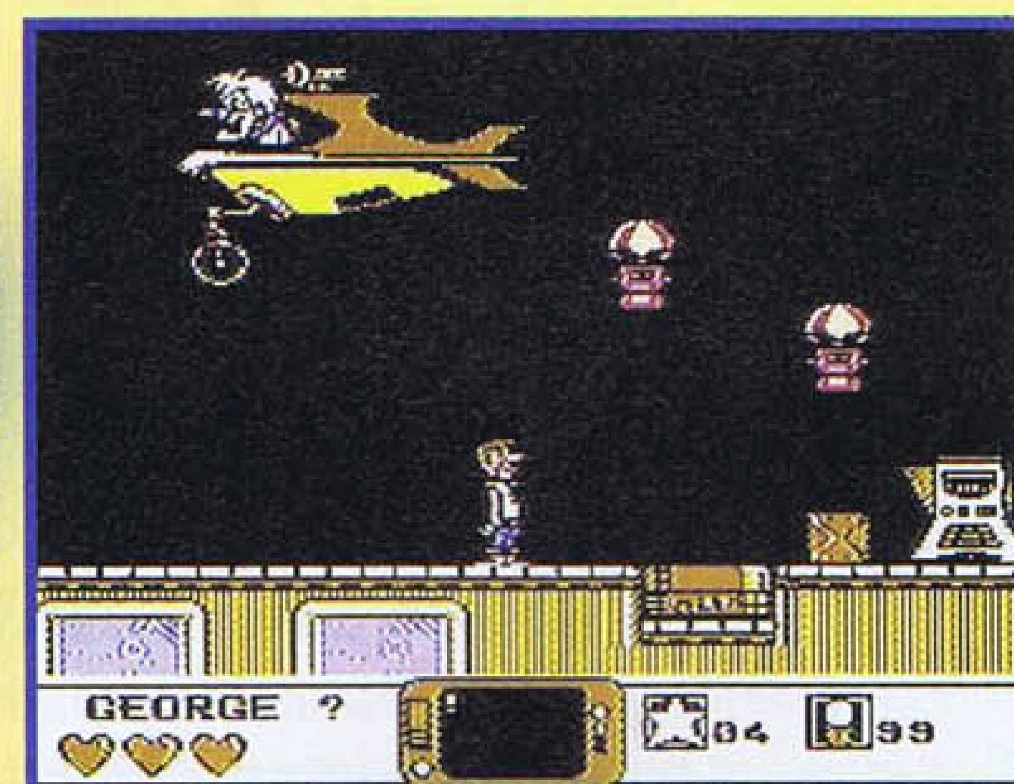
Vaya por Dios. Cogswell, el jefe de George Jetson, no tiene bastante con los millones de cosmodólares de su cuenta corriente y ha ideado una nueva fuente de ingresos. Consciente de los precios de los lubricantes para robots, ha levantado en el planeta M-38 una factoría de aceite «3 en 1» adulterado. La oferta es la siguiente: al adquirir una caja de siete tuercas, se regalará al comprador una lata de 3 litros de «Cogswell Oil». Os imaginaréis lo que ha pasado: los robots se agolpan ante las tiendas, las ventas se disparan y nada parece detener los progresos financieros del capitalista espacial. Pero el problema no es precisamente ése. Los efectos de este «lubricante de colza» no son tan buenos como debieran, más bien son absolutamente perniciosos. Su componente principal, la Choskarita, es un mineral radiactivo que ataca directamente al cerebro electrónico de los robots, volviéndolos agresivos hacia el hombre y muy, muy peligrosos.

George Jetson: vuelve el héroe

Esta fobia hacia el ser humano está produciendo

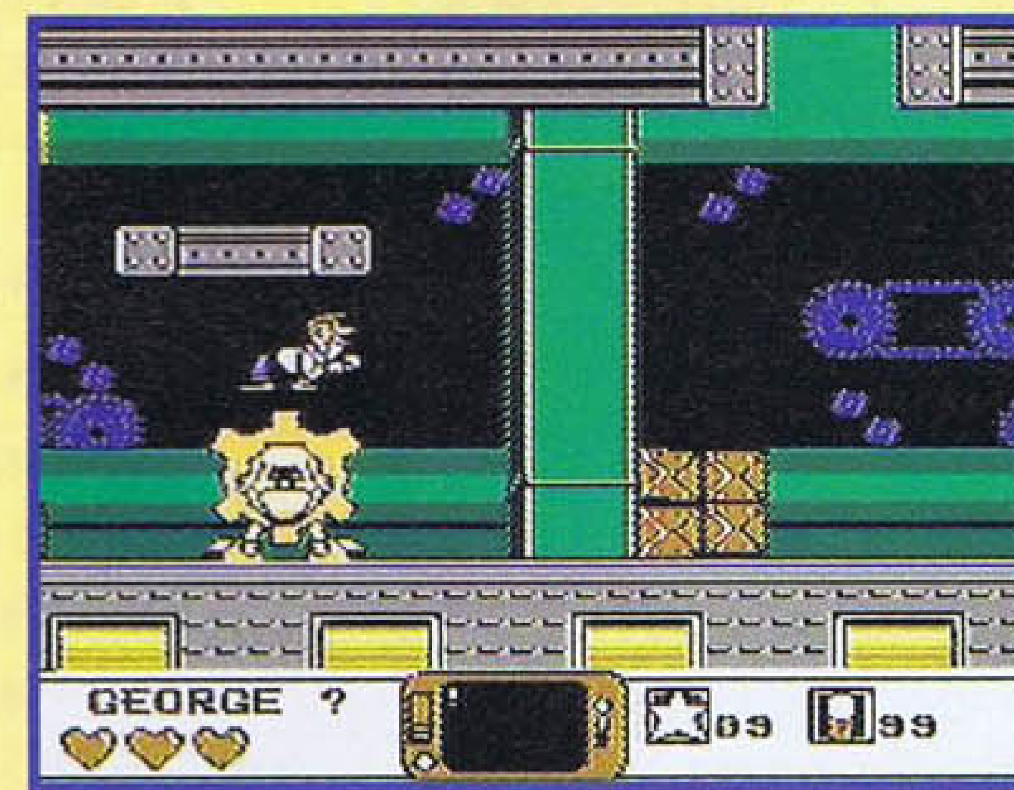
¡Vaya Familia!

Vuelven los héroes más divertidos de la galaxia, vuelven los hombres sónicos para repartir justicia a diestro y siniestro.

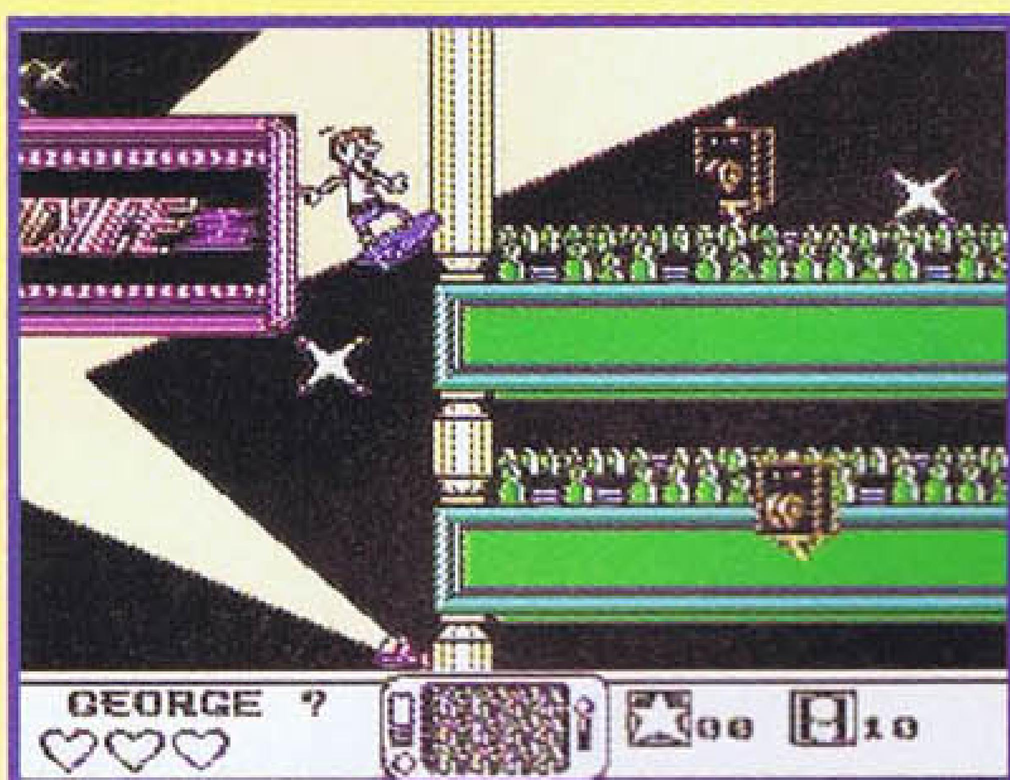


Cada una de las catorce fases de que se compone el juego ofrece un decorado y un desarrollo diferente.







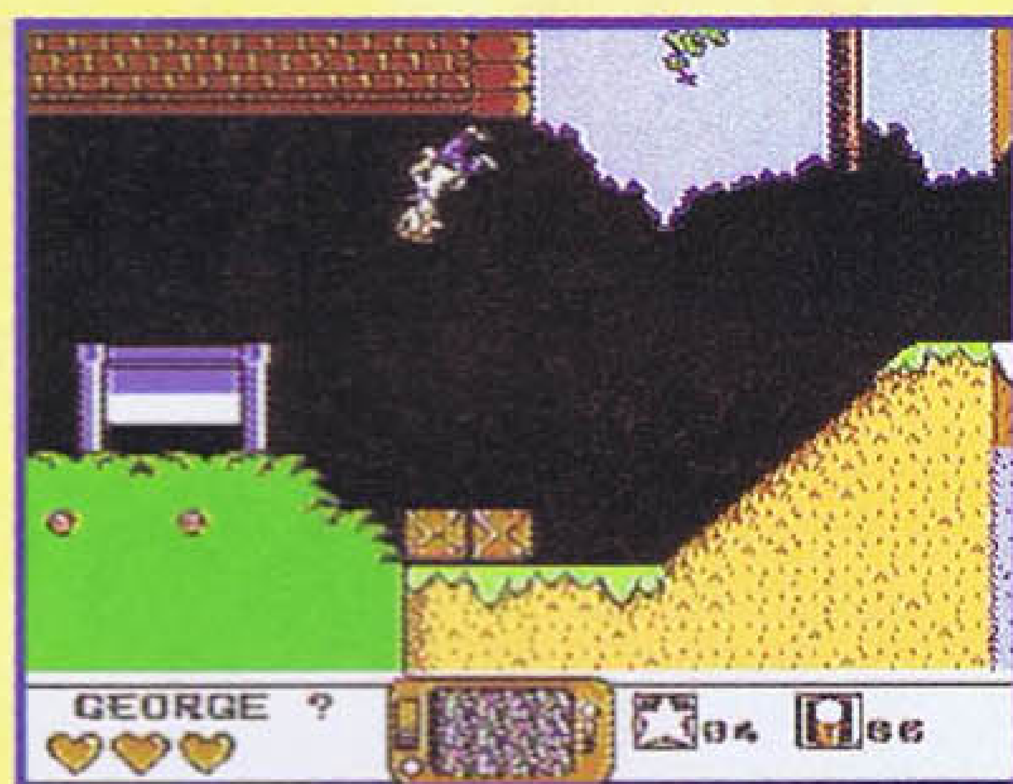


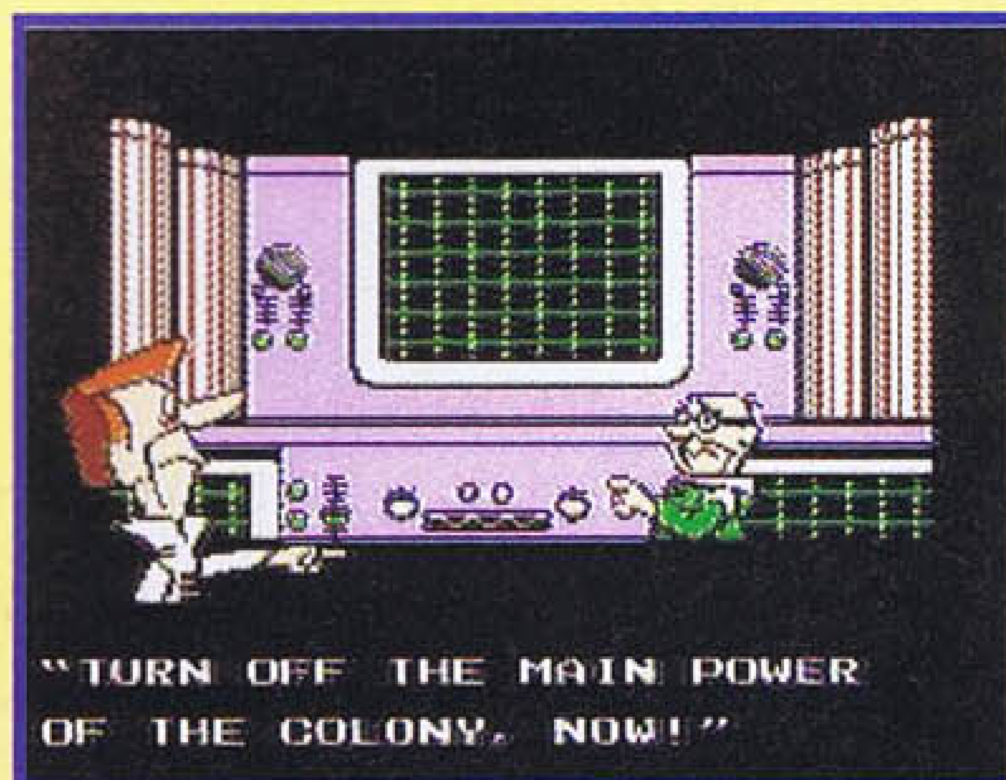
La perfecta animación del protagonista viene acompañada de unos gráficos rebosantes de color.

lamentables consecuencias. Los robots arrasan las ciudades, engullen cualquier objeto metálico, secuestran a todos sus amos... ¿a todos? Pues no, una robotita llamada Rosie prefiere la Coca Cola al 3 en 1, y por ello no ha sido intoxicada. Su dueño, George Jetson, ha recibido la angustiosa llamada del presidente del Sistema Solar y le ha encomendado la difícil misión de restablecer el orden.

Aquí empieza la aventura del jefe del clan de los Supersónicos. A papá Jetson le espera una buena: 14 plataformeras fases en las que deberá vérselas con una manifestación de ingenios metálicos de funestas intenciones. Cada nivel supondrá una ruptura total con el anterior, tanto en desarrollo como en aspecto.

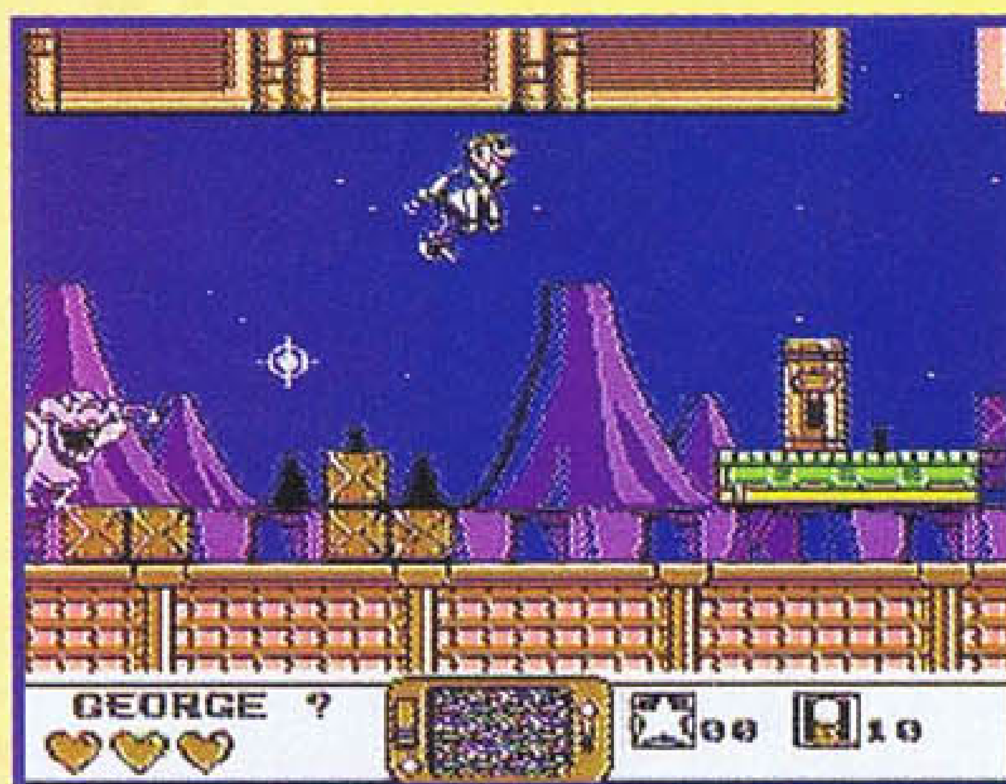
Por ello no echaréis en falta ni miniplataformas, ni teletransportadores, ni artilugios móviles, ni siquiera alguna fase de scroll vertical, ni, por supuesto, guardianes finales. A lo largo del viaje, la familia de George irá entregándole una serie de objetos que, utilizándolos con sabiduría, le sacarán de más de un atolladero. El objetivo final de la aventura consiste en llegar a la factoría de Cogswell y detener la extracción de la Choskarita. ¿Algún voluntario?





Mejor que en la tele

Taito se confirma como una de las compañías que mejor trabajan para la N.E.S. El cocinero Cookie y sus extravagantes aventuras por el excepcional Panic Restaurant, han dado paso a un cartucho protagonizado por

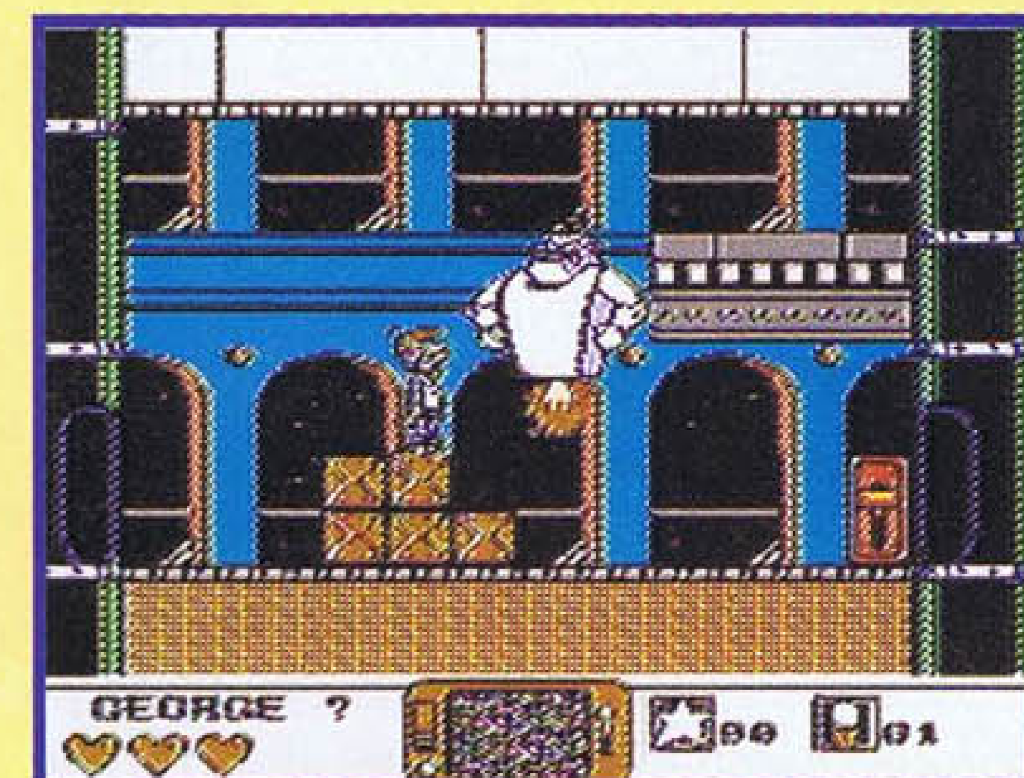


Al igual que en la serie de dibujos animados, The Jetsons ofrece, ante todo, diversión y entretenimiento.



uno de los personajes más carismáticos de la juventud de hace unos añitos. Si la serie de dibujos animados de Hanna Barbera os encantaba, este cartucho os producirá verdaderos escalofríos de gusto y de diversión. Garantizado.

Pero vayamos por partes: los aspectos gráficos no tienen otro calificativo que el de geniales, tanto por su colorido, definición y sobresalientes animaciones. En cuanto al apartado técnico, es notorio



que ha sido cuidado al máximo, disfrutándose de un scroll de leyenda pocas veces visto en los 8 bits de N.E.S. Por último, la banda sonora cumple con creces su función de acompañar el desarrollo de la aventura.

En fin, ¿qué más se puede comentar de un cartucho largo, de dificultad ajustada, que rebosa imaginación y originalidad y que desde que lo conectamos a nuestra consola no hemos podido despegarnos de él? ■

Hanna-Barbera Super Stars
The Jetsons
© TAITO 1992
THE JETSONS ®
© 1992 H-B PROD., INC.
LICENSED BY H-B PROD., INC.
LICENSED BY NINTENDO

TAITO
PLATAFORMAS
P.V.P.: No disponible. 2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Infinitas
Nº de Fases: 14

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS				GENIAL
SONIDO		BUENO		
JUGABILIDAD			MUY BUENO	
DIVERSIÓN				GENIAL

Un cartucho a la altura de sus protagonistas: agradable, entretenido y repleto de diversión.

SUPER STARS

Bulls vs. Blazers

Un basket para expertos

Electronic Arts siempre se ha distinguido por sus juegos deportivos. «Bull vs. Blazers» es uno de sus buques insignia que los usuarios de Super Nintendo no podían perderse.

World League Basketball fue el primer cartucho de Basket que pudimos disfrutar en el «cerebro de la bestia». Las digitalizaciones y el espectacular funcionamiento del modo 7 sorprendieron tanto a los novatos como a los expertos acostumbrados a ver de todo en este mundo. Sin embargo, y sin menospreciar a este extraordinario juego, las interminables rotaciones del chip y alguna que otra cosilla nos hacían echar en falta un baloncesto de tintes más clásicos, esto es, que se desarrollase a perspectiva horizontal y totalmente estática. Vamos, como el que vemos cada domingo en la «tele». Bulls vs.Blazers pretende llenar ese vacío «tradicional» con un cartucho que ya gozó del agrado de los usuarios de Mega Drive.

La magia del basket según Electronic Arts

Un juego de baloncesto que se precie debe destacar principalmente por sus opciones. «Bulls vs. Blazers» tiene, y de sobra. Para empezar, de su nombre no debéis extraer la conclusión de que sólo disponemos de dos equipos. Al contrario, los equipos más importante de la NBA, incluídos los famosos «All Stars», están disponibles. Es decir, que cualquier partido es posible: un equipo puede jugar contra sí mismo (algo así como el Champion Edition del Street Fighter 2).

Pero no para ahí la cosa. Podemos competir en la liga americana Vs la máquina, contra un amiguete en un partido de exhibición, o los dos juntos en el mismo equipo.

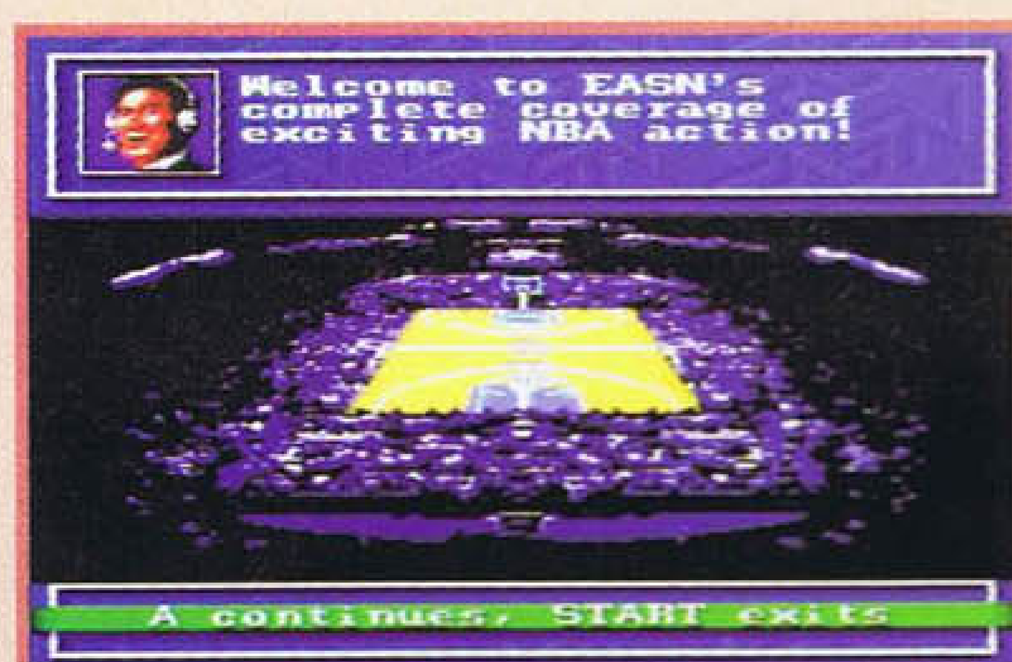
Dentro de las alineaciones de cada conjunto, hay algunos hombres que son más hábiles de la cuenta. Se trata de jugadores «estrella» que poseen unas técnicas de





A pesar de las carencias técnicas a nivel animación, el aspecto gráfico del cartucho está muy conseguido.





La posibilidad de repetir las mejores jugadas es una opción súper interesante del juego.

ataque que sólo ellos pueden efectuar. Estos movientos están muy conseguidos, llegando al culmen de preciosismo en los mates, que son muy variados y de muy bella factura. Prueba a hacer uno...

No se vayan todavía, aún hay más

Antes de comenzar a jugar podremos elegir entre dos variantes de juego: arcade y simulación. Si seleccionamos ésta última opción, nuestros jugadores se cansarán, por lo que será necesario una rotación continua del banquillo si no queremos que su eficacia quede limitada. Contaréis también con una actuación más rigurosa del árbitro, que no permitirá el juego «sucio» en ningún aspecto. La versión arcade, por contra, dejará jugar más, ya que es una opción que busca el espectáculo por encima de todo.



El nombre engaña. En Bulls Vs Blazers toma parte toda la NBA y no sólo estos equipos.



Un mate saltando desde la línea de tiros libres y colocando el balón en la nuca. ¿Lo has hecho alguna vez?

Otras opción que también busca el espectáculo es, por ejemplo, la posibilidad de repetir la última jugada, algo típico de los juegos deportivos de Electronic Arts, gracias a lo que podremos examinar jugadas que al ritmo normal de partido parecen un poco confusas. Y, bueno, citar por último las brillantes digitalizaciones de los rostros de los jugadores: un auténtico album de fotos con el que podrán deleitarse los amantes de la canasta americana.



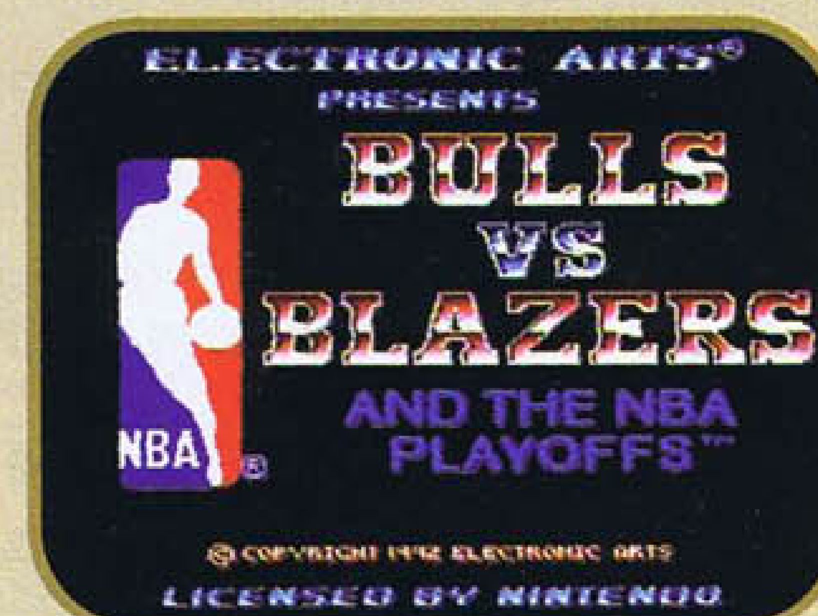
Made in EA

Bulls vs. Blazers es un juego peculiar en cuya concepción ha primado todo el apartado estadístico y la personalización de los movimientos de los jugadores. En el otro lado de la balanza se sitúa el scroll, que si conoces algún otro juego de la compañía americana, te podrás hacer una idea de la línea seguida. Esto quiere decir que es un poco brusco, y que a los movimientos les falta más de una



animación que, desde nuestro punto de vista, se hecha bastante de menos.

Ya metidos de lleno en un partido da la sensación de que Bulls Vs Blazers es un juego más bien táctico. Robar la pelota al contrario o lograr una canasta dependerá más bien del jugador que hayáis seleccionado y de sus estadísticas en el apartado correspondiente que de la habilidad personal. Por otra parte, los personajes tienen la grata cualidad de semejarse al jugador que representan, lo que dice mucho en favor de los grafistas. Conclusión: un juego interesante al que le falta algo de chispa. ■



ELECTRONIC ARTS

DEPORTIVO

P.V.P.: 9.990 pts. 8 Megas

Jugadores: 2

Niveles de Dificultad: 3

Nº de Continuac.: Password

Nº de Fases: Torneo

GRÁFICOS: REGULAR / BUENO / **BUENO** / GENIAL

SONIDO: REGULAR / **BUENO** / MUY BUENO / GENIAL

JUGABILIDAD: REGULAR / **BUENO** / MUY BUENO / GENIAL

DIVERSIÓN: REGULAR / **BUENO** / MUY BUENO / GENIAL

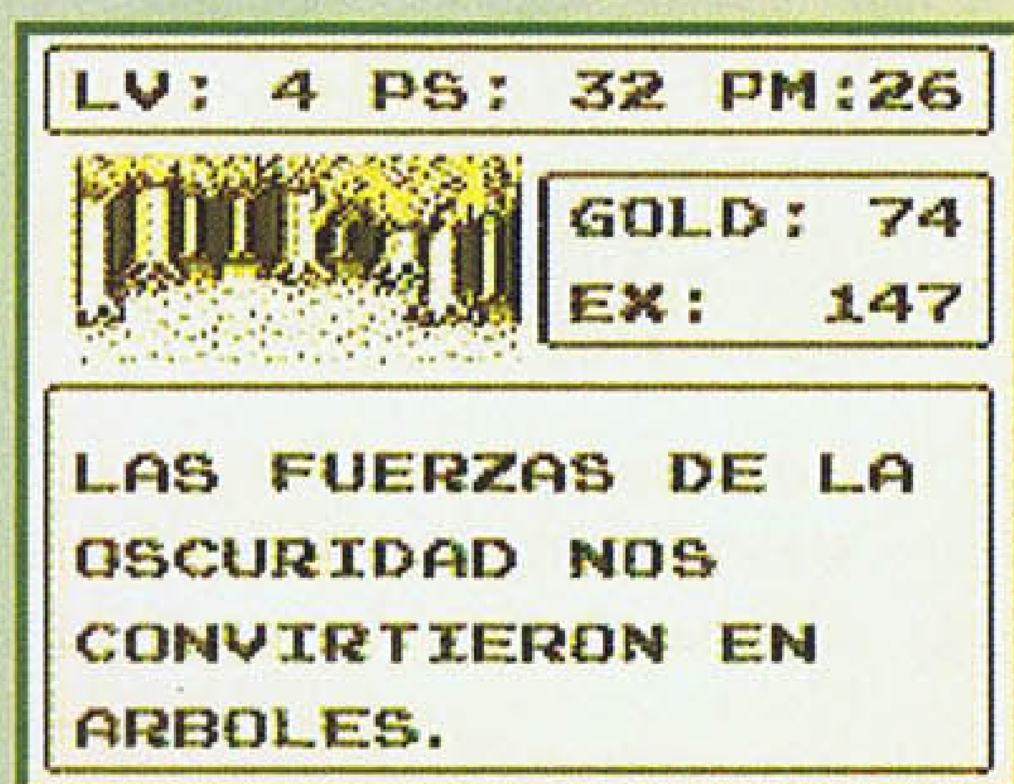
Lo dicho. Un juego marcado por interesantes opciones, amplias estadísticas y muy buenos gráficos.



Un paso adelante

El primero, y esperemos que no sea el último de los juegos de rol para Game Boy, se presenta ante todos vosotros.

Game Boy y los juegos de rol no han sido una pareja muy bien avenida. La ausencia absoluta de títulos de este género ha impedido a los usuarios de la portátil de Nintendo disfrutar de las excelencias de los juegos de rol. Ahora, The Sword of Hope viene a rellenar ese hueco con el RPG más puro que jamás hayamos visto en una consola. Hace un par de meses



salió al mercado el Robin Hood de Virgin, que constituyó la primera aproximación a esta clase de programas que tuvimos la ocasión de contemplar. Su desarrollo era más bien mixto, con algunas partes de aventura y otras de acción. Sin embargo, The Sword of Hope rompe con todo lo visto hasta ahora, centrándose en lo que es la esencia de los juegos de rol, sin ningún tipo de concesiones cara a la galería. Excepto el idioma...

Theo, qué mal te veo

Y no es que use gafas, o que haya niebla, o que el susodicho Theo sea más bien bajito y enclenque. Lo que pasa es que se ha metido en un embrollo del calibre 7 que ahora mismo vamos a contar. Hace muchos, muchos años, un buen Rey gobernaba la tierra de Riccar tras haber derrotado a un malvado dragón. Por entonces, una poderosa bruja lanzó un maleficio a la bestia de siete cabezas, encerrándolo en un cuadro. La clave del encantamiento consistía en una espada, la Espada de la Esperanza, que permanecía clavada en el óleo, pero el

The Sword of Hope

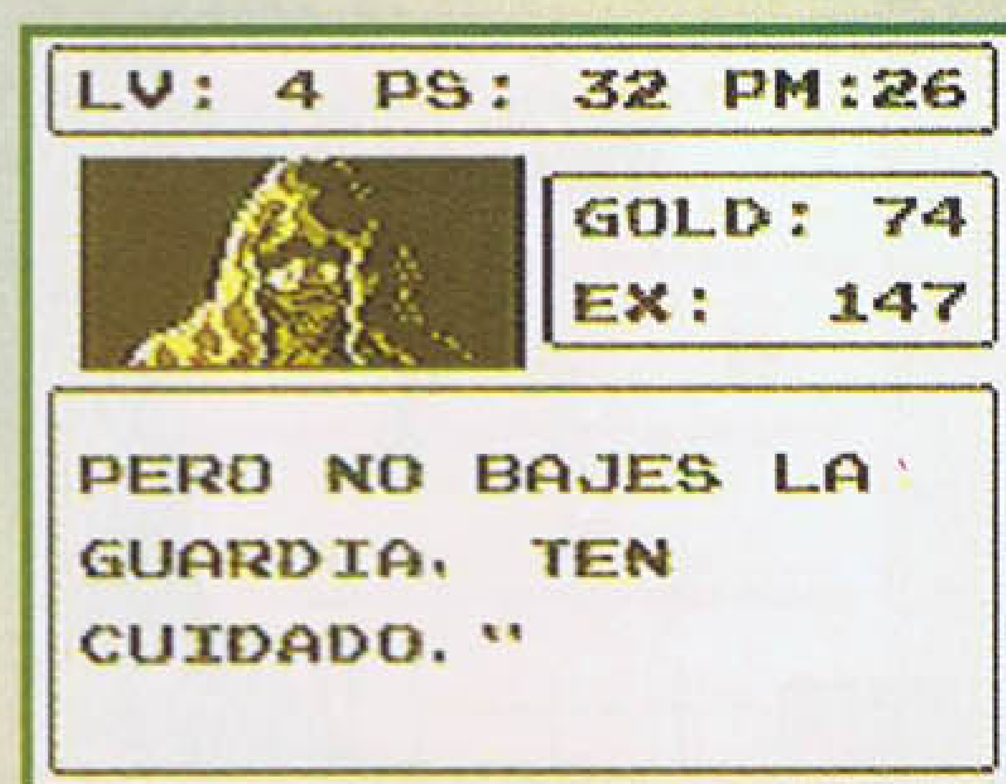


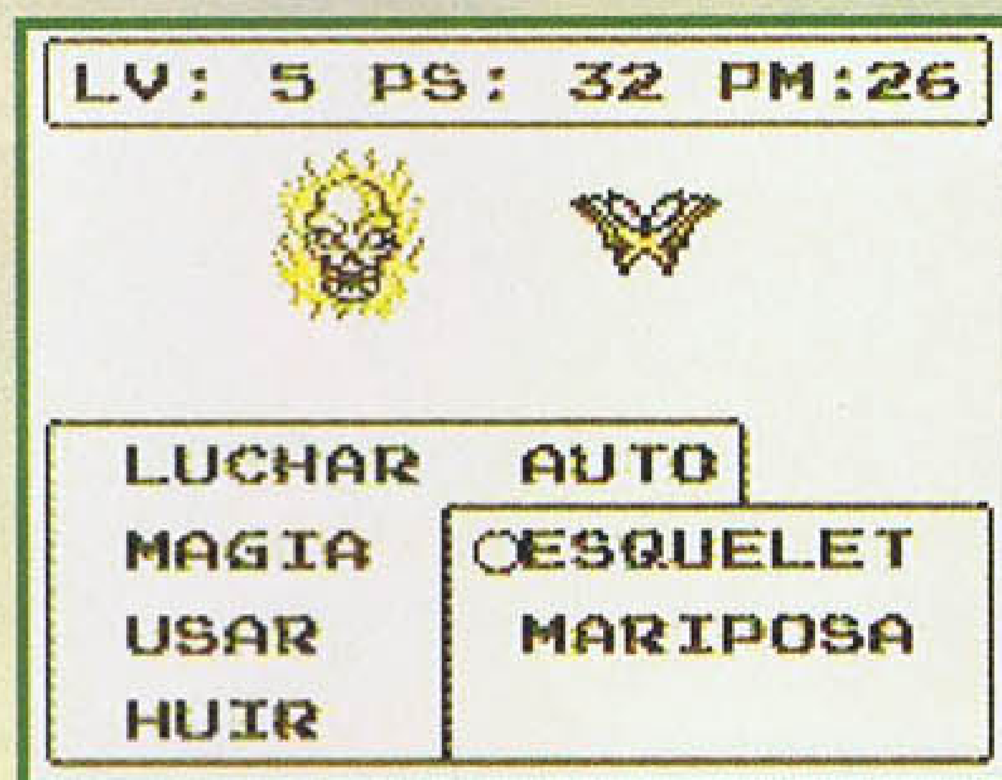
El menú ofrece todas las opciones que puedes realizar. Si eliges bien, llegarás lejos, pero de lo contrario...

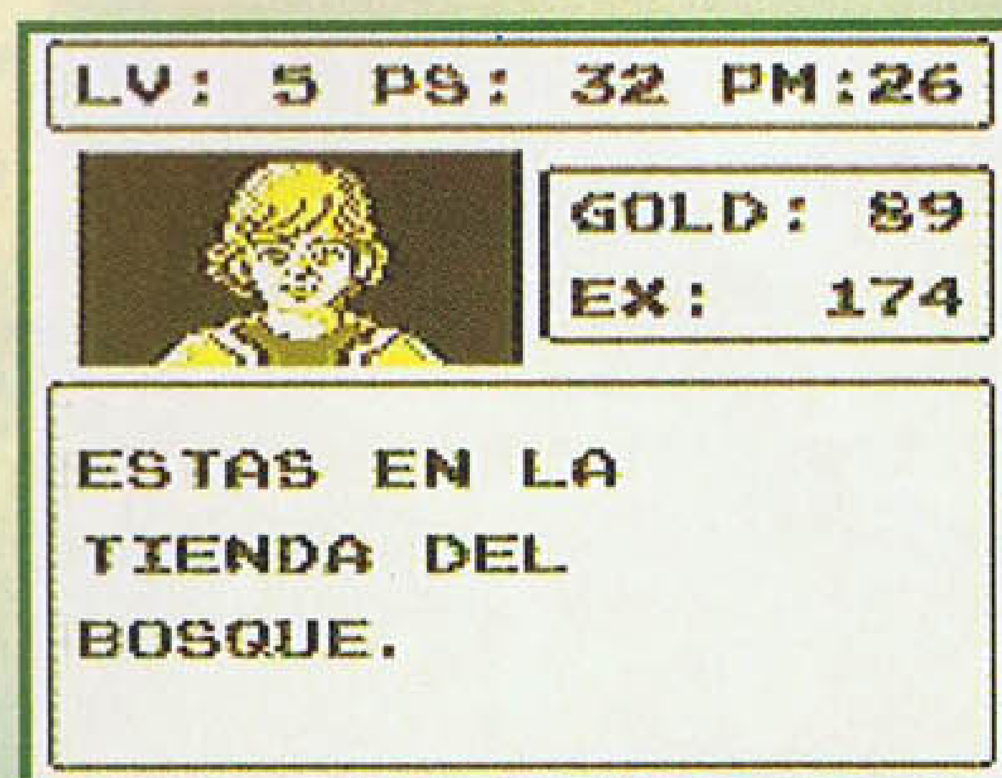
incauto soberano, sin darse cuenta, sacó la espada de la pintura y dejó en libertad al dragón. Éste, invocó al Dios Mammon (con perdón, pero se llama así) para que lanzara un terrible maleficio sobre la tierra. En un abrir y cerrar de ojos, todos los leales súbditos del Rey se convirtieron en árboles, y los parajes del reino quedaron sumidos en la oscuridad.

Vuestro papel consistirá en dar vida a Theo, un jovenzuelo de sangre real llamado a restablecer la paz y la armonía en todo el territorio. Su aventura comenzará en un bosque, donde deberá encontrar tres llaves que le abrirán las puertas de los escondites de Martel, Shabow y Camú, tres poderosos magos aliados. Uno de ellos posee la Espada de la Esperanza. Recuperarla es el único



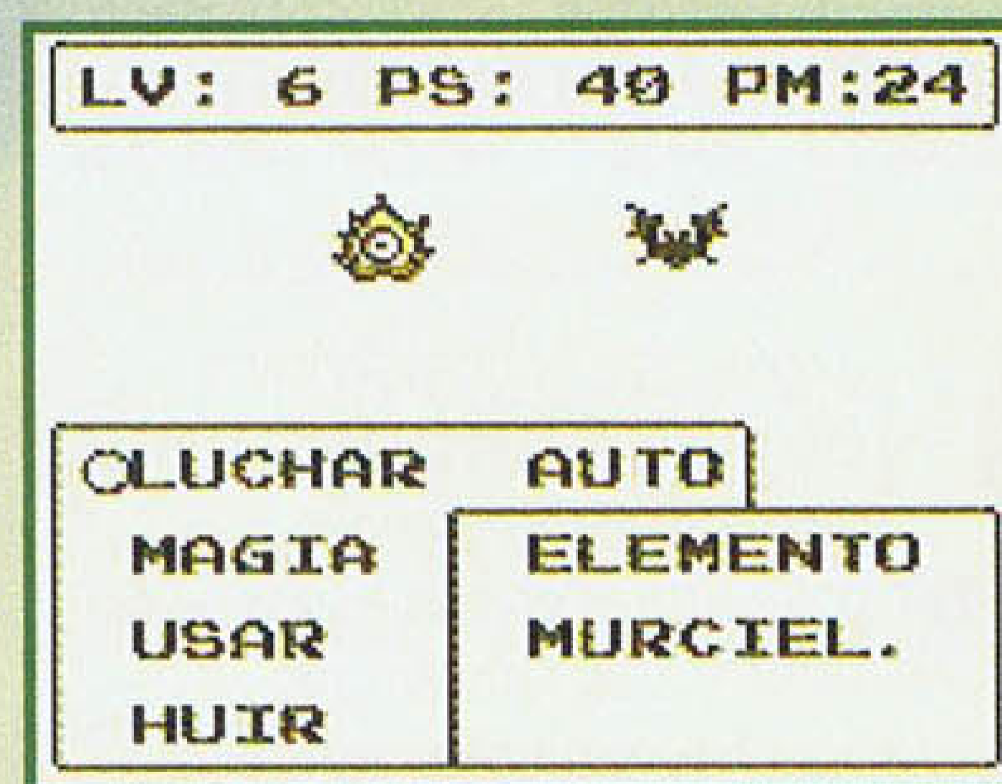






medio de derrotar al poder del mal.

Este argumento podría valer para cualquier juego de plataformas, pero Kemco ha apostado por el mundo de los juegos de rol. En la pantalla, no veréis a vuestro personaje ni nada que se le asemeje. Únicamente aparece un cuadro en el que divisaréis un escenario, y al lado

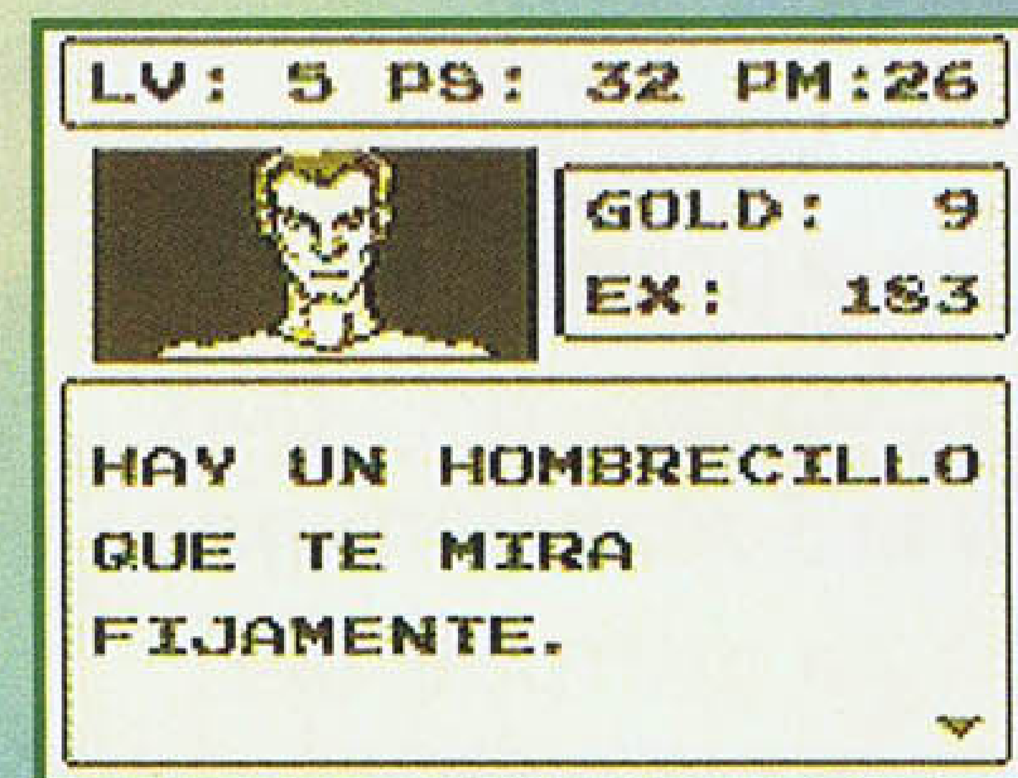


un menú (abrir, pegar, mirar...) que os permitirá actuar sobre los elementos visibles en la pantalla.

Un poco pesadete

Para ser el primer cartucho que aborda este tipo de juegos, la verdad es que no está mal. Sin embargo, hay ciertos errores que no nos gustaría observar en futuras realizaciones. Por ejemplo, que es tan, tan de rol, que en ocasiones puede hacerse un poco pesadete. La falta total de dinamismo y movimiento, el que incluso en las luchas no se pueda ver cómo Theo utiliza su espada, produce cierta frustración.

No obstante se ha apostado por una traducción al hispánico -nada de lo que veáis o leáis os sonará raro, excepto las



caras de ciertos personajes- lo que dice bastante en cuanto al interés que han tenido los responsables de este cartucho. Ya sólo por eso habría que felicitarles...



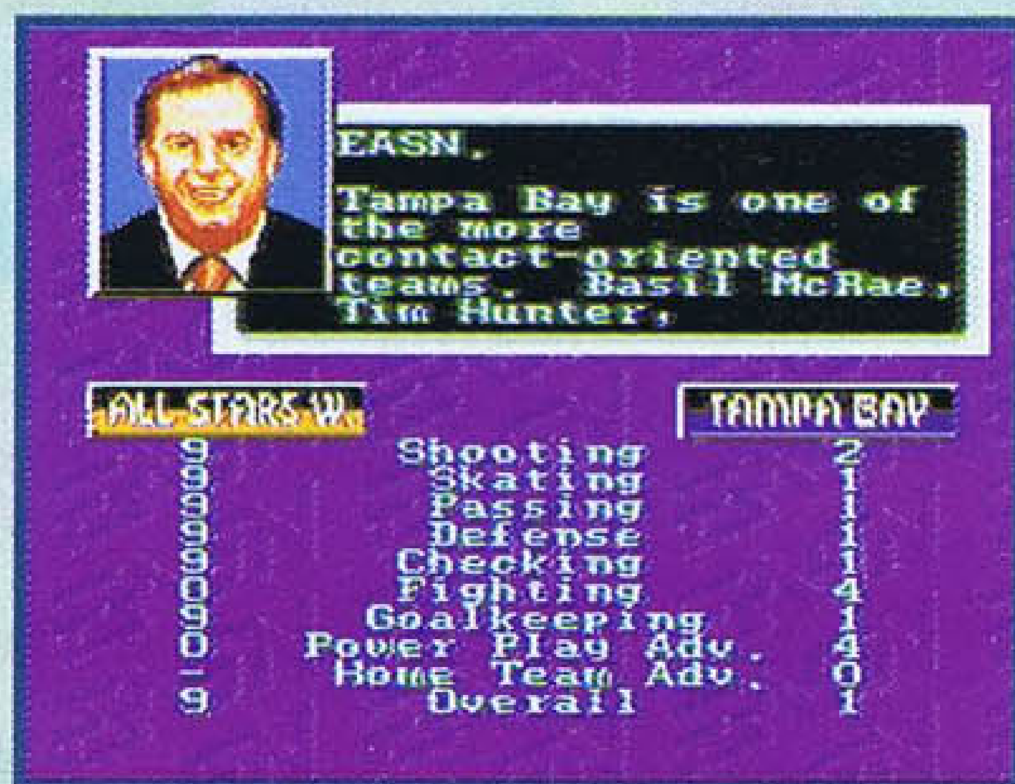


Espectáculo sobre hielo

Un buen refresco y una gran bolsa de palomitas, un sillón, una Super Nintendo y a disfrutar del sabor americano.







NHLPA Hockey 93

La compañía norteamericana Electronic Arts se ha hecho un hueco entre las grandes productoras gracias a su serie del Desert Strike y a los simuladores deportivos. Pero si bien la saga bélica derrocha calidad por los cuatro costados, en el caso del segundo grupo el nivel técnico deja que desear. Y NHLPA no podía ser una excepción. Como en otros tantos programas deportivos para Super Nintendo, los gráficos son bastante mediocres, aunque no su jugabilidad. Ahora bien, esto no quiere decir que no estemos ante un gran juego.

Típicamente americano

Tratándose de un deporte tan desconocido en Europa Occidental como es el hockey sobre hielo, los programadores han tratado de simplificar y amoldar, en la medida de lo posible, todo el catálogo de normativas y posibilidades que lo componen. A diferencia de otras conversiones, se ha huído de todo tipo de incomprensibles y complejas tácticas, para ofrecer una mayor facilidad en el control del juego. En cualquier caso, no se han suprimido las







pertinentes y obligadas opciones que se deben exigir a un programa de estas características. Así, tenéis la posibilidad de elegir entre tres tipos de competición, entre los que se incluye una divertida copa al mejor de siete encuentros, escoger entre los 26 mejores equipos del mundo, el tiempo de duración de los tres



períodos (5, 10 ó 20 minutos) y el modo de juego (un solo jugador, dos jugadores enfrentándose entre sí, o los dos contra la máquina en un alarde de conexión).

Al comenzar el partido, vuestra labor consiste en manejar a uno de los jugadores de vuestro equipo. El resto de los componentes actuarán según los parámetros lógicos del juego. Y como no podía faltar en un deporte de constantes encontronazos, de vez en cuando se producirá una pequeña pelea entre un jugador de cada equipo, en la que



Esto es Hockey a tope, tiene Hockey a tope, pero le falta algo: le falta calidad técnica. ¿Imprescindible?

vosotros mismos podréis tomar parte en defensa de vuestros colores.

Además, durante el desarrollo del encuentro y pulsando «Start», dispondréis de diversas opciones, como cambiar jugadores, variar las alineaciones y, sobre todo, utilizar el "Instant Replay" para deleitarse detenidamente con la última jugada. Muy completito, ¿no?



Una digna conversión

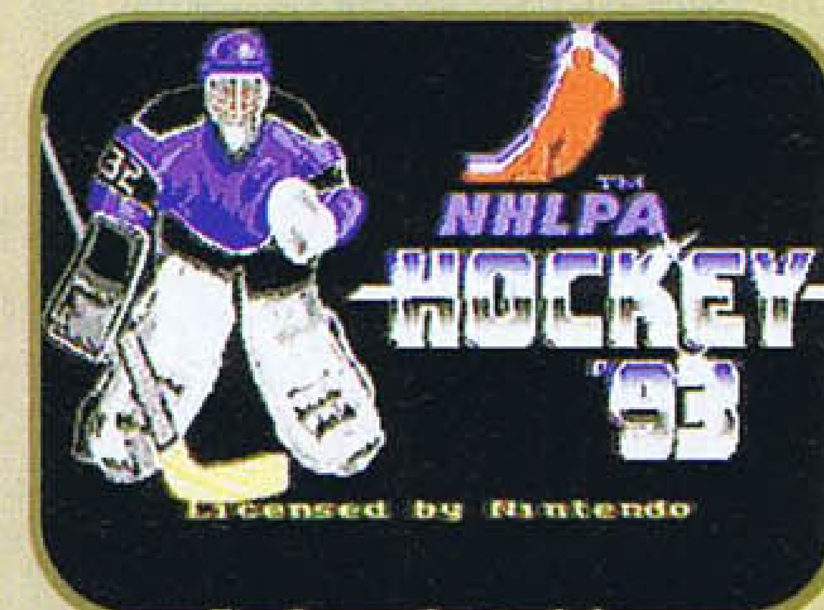
Una vez más, y como comentábamos al principio, nos encontramos con la típica conversión de Electronic Arts, para un programa deportivo (como Bulls Vs Blazers). El cartucho contiene una jugabilidad de escándalo y la diversión está más que asegurada, entre otras cosas porque este hockey es muy movido. Sin





embargo, algunos aspectos técnicos han sido algo descuidados. El scroll no es especialmente suave, y se echa de menos nuestro querido Modo 7. Por otra parte, algunos movimientos no están del todo conseguidos.

Pese a estos pequeños detalles, este cartucho merece todos los respetos del mundo. En un juego deportivo, lo más importante es que el control de los «players» y la jugabilidad sean altos. Y en estos aspectos, a NHLPA, no se le puede poner ninguna pega. ■



ELECTRONIC ARTS
DEPORTIVO
P.V.P.: 9.900 pts. 8 Megas
Jugadores: 1 ó 2
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 0
Nº de Fases: Torneo

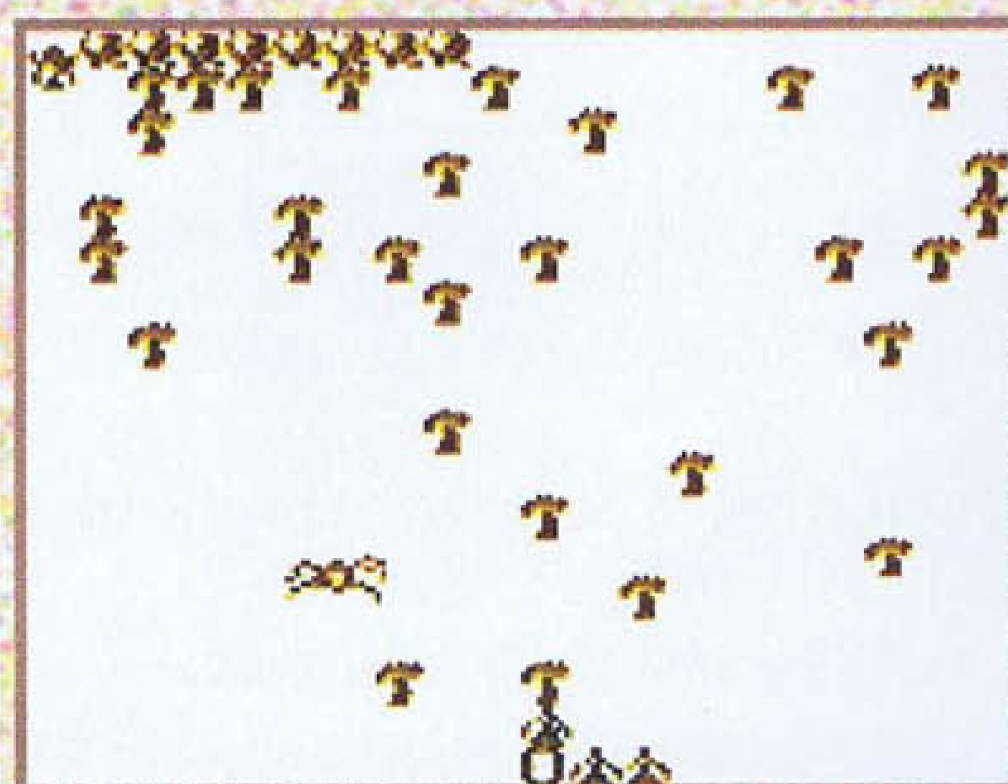
GRÁFICOS: REGULAR · **BUENO** · MUY BUENO · GENIAL
SONIDO: REGULAR · **BUENO** · MUY BUENO · GENIAL
JUGABILIDAD: REGULAR · **BUENO** · MUY BUENO · GENIAL
DIVERSIÓN: REGULAR · BUENO · **MUY BUENO** · GENIAL

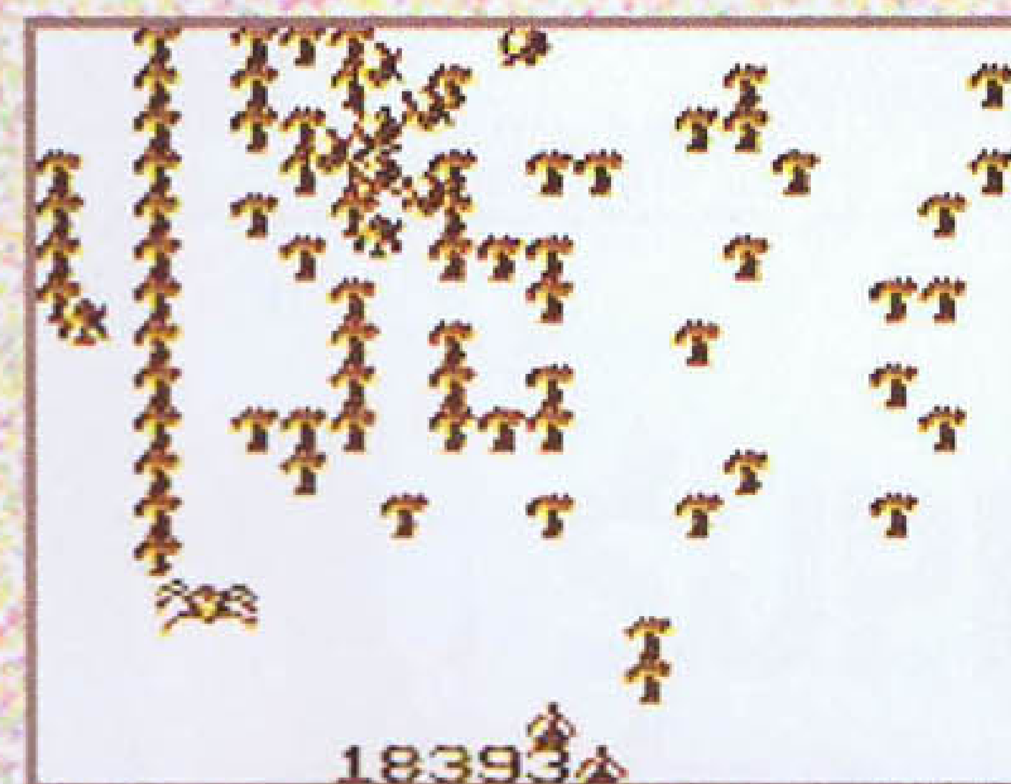
Un cartucho deportivo que combina diversión pura y dura con un mediocre acabado técnico. Se puede mejorar.

Centipede

Un clásico con solera

Una tarde de campo no siempre es pacífica. Sobre todo si ves acercarse a un «inofensivo» ciempiés, que se parece más a un elefante que a un simple insecto.





Centipede se mantiene fiel al juego que maravilló en las recreativas. Quizá en ello resida su encanto.

Buscando en el baúl de los recuerdos, Accolade ha encontrado uno de los juegos más carismáticos de la década de los 80, el Centipede. Quizá recordéis su última conversión, de la mano de nuestro añorado Spectrum. Pero si no es así, os diremos que se trata de un matamata vertical, que supo ganarse a fuerza de adicción las preferencias de los habituales de los salones recreativos. Ahora, sin que le falte un sólo detalle y de la mano del grupo de programación de los Code Monkeys, Centipede se introduce en el mundo de las consolas a través de la pequeña de Nintendo. Si lo conociste, no te defraudará, y si es la primera vez que oyes hablar de él, prepárate para disfrutar de una auténtica gozada de la programación.

Denme un insecticida lanzallamas, por favor

Pero, ¡qué veo!, una araña del tamaño de una jirafa me está atacando... ¿Y ese ciempiés?, ¡si parece un autobús! ¡Y ese escorpión me recuerda a Sabonis! ¡Buff!, menos mal que me he traído mi poderoso «matabichos» con el que trataré de detenerlos. Bueno, pues en esto se basa la historia. Esperar a que salgan poco a poco los inmundos seres, hasta lograr exterminarlos a todos. Poco más hay que explicar. Únicamente recordaros que pocas personas pudieron escapar al elevadísimo poder de adicción de este arcade. No importa que los gráficos no sean nada del otro mundo, ni que la melodía no haya variado de la que antaño escuchamos en el Spectrum, ni siquiera que no haya habido mejorías.

Al fin y al cabo, lo principal en un videojuego es la diversión... y este cartucho la tiene a toneladas. ■





ACCOLADE
ARCADE
P.V.P.: 3.990 pts. 1 Mega
Jugadores: 1 ó 2
Niveles de Dificultad: 4
Nº de Continuaciones: 0
Nº de Fases: 40

GRÁFICOS: REGULAR
SONIDO: BUENO
JUGABILIDAD: MUY BUENO
DIVERSIÓN: MUY BUENO

Un veterano programa que no parece acusar el paso de los años y que no pierde actualidad por nada del mundo.

¡¡ SORTEAMOS 100 CASSETTES DE LA BANDA SONORA DE SUPER MARIO BROS.!!



Si quieres hacerte con una fabulosa cinta de la banda sonora de la película Super Mario Bros., localiza en esta sopa de letras 7 de los títulos que incluye.



E	W	S	T	O	N	L	O	E	S	T	A	N	D
C	A	N	T	A	L	O	O	P	I	F	I	C	I
L	L	L	S	I	C	V	A	E	S	E	N	Q	U
E	K	L	M	B	R	E	A	K	P	O	I	N	T
A	T	S	L	O	E	I	T	R	A	S	W	Q	U
E	H	S	O	B	S	S	R	A	N	F	A	O	R
M	E	A	N	U	N	T	A	F	R	A	N	S	E
C	D	I	L	L	A	H	U	A	S	I	T	Q	U
E	I	A	N	I	M	E	O	N	Y	A	Y	D	E
S	N	C	U	B	R	D	I	R	R	L	O	S	S
I	O	E	T	E	T	R	I	T	U	E	U	L	O
S	S	D	E	C	A	U	N	C	I	O	A	N	E
S	A	Q	U	E	T	G	E	P	E	D	I	L	M
O	U	S	P	E	E	D	O	F	L	I	G	H	T
S	R	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

PISTA: Las canciones están en inglés, sorry!

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores que envíen el cupón del concurso con la respuesta correcta a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS
NINTENDO ACCIÓN
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas
MADRID

Indicando en una esquina del sobre: **"Concurso Super Mario Bros."**

2.- Sólo podrán participar los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 1 de Julio y el 5 de Agosto de 1993.

3.- El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el 9 de Agosto de 1993.

4.- El ámbito de esta promoción es nacional.

5.- Los resultados de este sorteo se publicarán en las páginas de esta revista.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



CUPÓN CONCURSO SUPER MARIO BROS.

Nombre y apellidos ....
Dirección..
Localidad ....
Provincia ....C.P. ....
Teléfono..

Las respuestas son:

1 .... 2 ....
3 .... 4 ....
5 .... 6 ....
7 ....

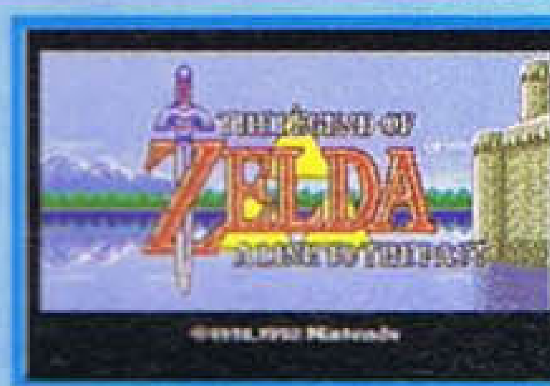
LOS TOP 1

SUPER NINTENDO

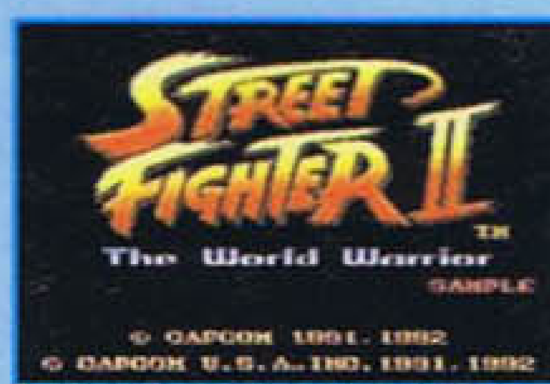


1 STAR WING (1)

2 LEGEND OF ZELDA (2)



3 STREET FIGHTER II (3)



4 TINY TOON (4)

5 SUPER STAR WARS (5)

6 DESERT STRIKE (7)

7 SUPER ALESTE (6)

8 PARODIUS (8)

9 SUPER MARIO WORLD (9)

10 SUPER SWIV (10)

GAME BOY

1 SUPER MARIO

2 ASTÉRIX (4

3 MEGAMAN

4 JOE & MAC

5 BATMAN, R.

6 THE FLINTSTO

7 T.M.H.T. II (5)

8 THE JETSONS (

9 TINY TOON (9)

10 THE BLUES BR

Los números que aparecen entre paréntesis corresponden

O DEL MES



LAND 2 (1)



)



II (4)

(2)

OF THE JOKER (5)

NES (NOVEDAD)

8)

OTHERS (10)

N.E.S.



1	SUPER MARIO 3 (1)
2	BATTLETOADS (3)
3	MANIAC MANSION (2)
4	SHATTER HAND (4)
5	THE JETSONS (NOVEDAD)
6	STAR WARS (5)
7	PANIC RESTAURANT (7)
8	HAMMERIN´ HARRY (8)
9	BATMAN, R. OF JOKER (REENTRADA)
10	GOAL II (9)





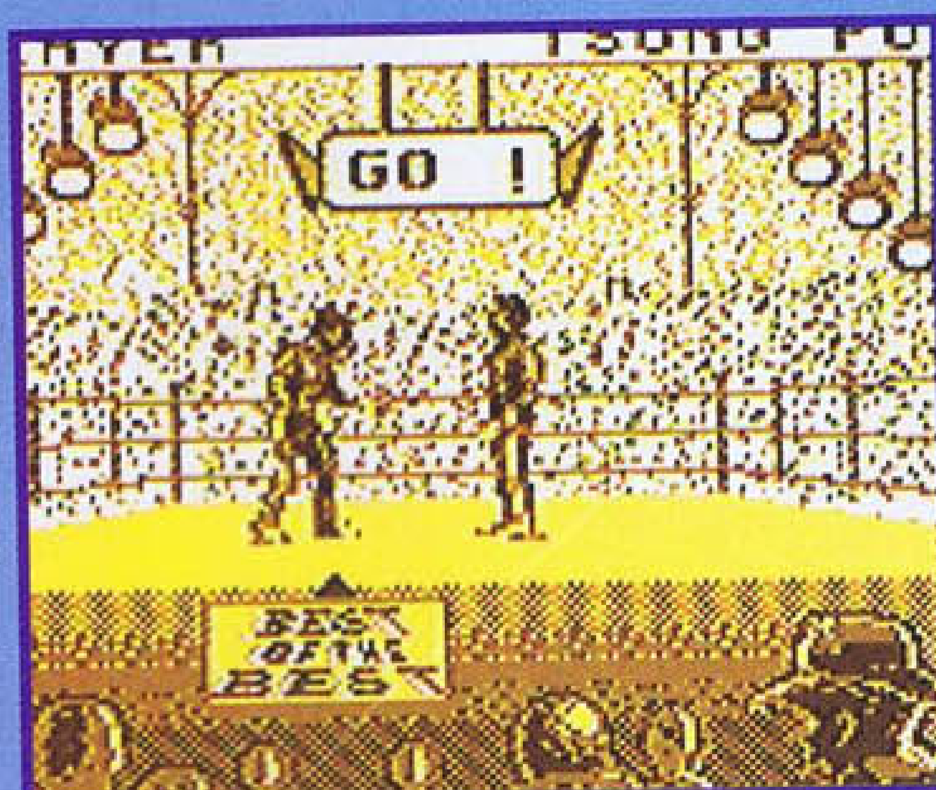
a la posición ocupada por el juego durante el mes anterior

EN CLAVE NINTENDO

GAME BOY

Best of the Best

Nuestro aplicado amigo almeriense **David Cruz Navarro**, nos envía la que, a su juicio, es **la mejor clave para el Best of the Best** de la portátil de Nintendo. **Introducid el código N0S592PHN**, y veréis lo que es bueno. Y no os lo decimos, por aquello de la sorpresa... que sino...





N.E.S

Captain Planet

Carlos Ruiz Pérez nos envía una lista completa de **los passwords de este plataformero juego.** De todas formas, es mejor que intentéis llegar al final sin abusar de ellos, ¿vale?



STAGE 1-2: 763754
STAGE 2-1: 955783
STAGE 2-2: 637511
STAGE 3-1: 148574
STAGE 3-2: 786565
STAGE 4-1: 920272
STAGE 4-2: 799224
STAGE 5-1: 344551
STAGE 5-2: 829443
END GAME: 506210



SUPER NINTENDO

F-1 Exhaust Heat

Si vuestra cartera está tan vacía como el cerebro de un dinosaurio, **introducid como clave SETAUSA**. Conseguiréis **la nada despreciable cifra de 10.000 dólares.** ¡Ah!, el mes pasado os contamos cómo conseguir que funcionara **el súper-turbo**. Se nos olvidó deciros que **deberéis pulsar «L» y «R» justo en el momento en que vuestro coche alcance la velocidad máxima.**





N.E.S

G.I. Joe

Si el pobre Joe está a punto de ver cómo sus vidas se desvanecen, **pulsad «Select» y después «Start» para recuperarlas todas.**
Por si esto no fuera suficiente, también **os ofrecemos los «passwords» para cada una de sus misiones. Toman nota, si son tan amables:**

MISION 1: PSON5XGZ4
MISION 2: NSPN5DPZD
MISION 3: N36HN5XGB
MISION 4: 5369N5XGG
MISION 5: DRBJOVD8H
MISION 6: ZND39N5XF



Gauntlet

Para empezar, y como aviso, os hacemos saber que **podéis encontrar atajos en los niveles 1, 5 y 94**.
Para encontrarlos, **deberéis disparar a todas las paredes.** Si introducís este código que ofrecemos a continuación, **os trasladaréis directamente al nivel 79:**

42C BB1 HZZ





King Arthur´s World

Nintendo Acción, como siempre, **está a la última.** Por eso, y para que empecéis con buen pie este estratégico e interesante cartucho, **os ofrece una lista completa de sus passwords. Pero sólo para casos de apuro:**

Training 1 · Training 2 · Training 3 · Training 4 · Training 5

Training 6 · Training 7 · Training 8 · Training 9 · Castle 1

Castle 2 · Castle 3 · El ogro · Cavern 1 · Cavern 2

Cavern 3 · Cavern 4 · Steam Hammer · Cloud 1 · Cloud 2

Cloud 3 · Cloud 4 · Cloud 5 · Cloud 6 · Cloud 7

Evil Demo Overlord

KING ARTHUR'S WORLD



Super Mario Kart

Una de las modalidades más divertidas del juego es **el Time Trial.** Si queréis **competir contra la consola,** haced esto: **elegid la opción de 1 jugador y, en la pantalla de selección de personaje, pulsad «Y» con el mando del segundo jugador.**







Mercenary Force

«Paco Pepe» **Ortega nos escribe desde Jaén** contándonos cómo acabarnos más fácilmente **el Mercenary Force. Si pulsamos simultáneamente «A», «B» y «Select»,y seguidamente arriba, abajo, izquierda y derecha, obtendremos 5.000 sabrosos yens** que nos valdrán para incrementar nuestros niveles de energía **y alguna que otra cosa más de gran importancia.** Un verdadero detalle, Francisco José.

GAME BOY

Snow Bros Jr

Denny Noyes es un **destacado miembro del club Infiltrados de la Tecnología.** Mientras esperamos a que nos mande **los 70 trucos** que dice tener, os contamos las ayuditas que nos da **para acabarnos el más que adictivo Snow Bros Jr.**

Si queréis elegir fase, pulsad arriba, «Select» y «B» en la pantalla del título. Y si lo que preferís es **ser invencibles, haced diagonal inferior izquierda, «A» y «B» simultáneamente.**

N.E.S

Ghosts & Goblins



Para que podáis comenzar a jugar **en el nivel que más os guste**, haced lo siguiente: **seleccionad el número de jugadores** como en una partida normal, pero **antes de presionar «Start» pulsad derecha, «B» tres veces, abajo y «B» otras tres veces.** Sencillo y realmente útil. Gracias **Esther Sánchez, de Madrid.**





SUPER NINTENDO

The Addams Family

El madrileño **Daniel Guerrero** es una auténtica fiera en esto de las consolas. Como prueba de ello, nos envía una **lección de estrategia para «The Addams Family»** de Super Nintendo:

En la sala de «Lower Gallery», más allá de la mitad del nivel, **veréis una piel de oso que a diferencia del resto no tira osos. Meteos dentro y veréis lo que es bueno.** ¿Qué nos querrá decir el intrigante Dani? Averiguadlo vosotros.





N.E.S

Ironsword

David Lois es uno de nuestros colaboradores más asiduos en la sección de trucos. Este mes nos manda **dos claves. La primera nos proporcionará hechizos extra, y la segunda una cuantas vidas.** Ánimo, y a tomar ejemplo.

1)- ZGHMWXDQMQMR.
2)- ZGHMNXDQMQMR.







Ferrari Grand Prix Challenge

Desde Gerona, **Toni Cedillo Ortés** nos remite **los códigos *de este estupendo y veloz juego de Fórmula 1:***



CGDFGVJMBJDHGLLW - MÓNACO
CSDKHJJMBJDKGMNL - CANADÁ
DLDRHNJMBJDQGPPY - FRANCIA
DQDRHNJYBMDRGQQ2 - REINO UNIDO
FJFGHPJYBTFGGTT2 - HUNGRÍA
FVFLHPJYBTFGGTT2 - BÉLGICA
GNFRHTKYCJFJGXX1 - ESPAÑA
HGGFHTKYCJFNGYZN - JAPÓN
HNGKHTKYCMFNGZIL - AUSTRALIA (FINAL ROUND)





Rival Turf



Este es un truco muy simpático. ***Si conseguís el «High Score» de este «beat-'em-up» e introducís «CHRCONF», aparecerá un curiosísimo menú.*** *En él podréis* ***poner a vuestros enemigos el nombre que prefiráis,*** *como el del profesor de «mates», el de literatura, o el de vuestro vecino.*



Robocop 3

Seguro que la excepcional guía del mes pasado os encantó, ¿verdad?. Pues bien-tomad nota de esto otro que también es interesante: ***si estáis en un momento crítico y vuestra energía está a punto de extinguirse, pulsad «Start» y «Select» tres veces. Os recuperaréis en un periquete****, periquines.*







Lemmings

Si creíais que nos habíamos olvidado de este entretenidísimo juego, estáis listos. ***Aquí tenéis unas cuantas claves pertenecientes al nivel MAYHEM.*** *Aprovechadlas.*

FASE 5: TNPPCLS
FASE 10: HSHQXPK
FASE 15: BGMLGSS
FASE 20: PMXDHBP
FASE 25: DXBZRVX
FASE 30: CQLRCHF







The Legend Of Zelda

A *Angel A.,* **de La Rioja** *le chifla el Legend of Zelda casi tanto como la guía que os ofrecimos hace un par de números. Aunque ha olvidado mandarnos su dirección, lo que sí recuerda perfectamente es* **cómo hacer para que nuestro boomerang se vuelva hiperpotente: Después de comprar las Aletas de Zora, debemos retroceder el camino andado a través del río. Justo donde entramos en contacto con el agua** *(lo reconoceremos porque hay dos cangrejos y una piedra),* **veremos una cascada** *a la cual sólo se podrá llegar a nado. Pues bien,* **si nos introducimos por ella y arrojamos el boomerang al agua, un hada nos lo devolverá de color rojo y con una velocidad que cruzará la pantalla de lado a lado.** *Gracias Angel, y envíanos tu dirección.*







Super Star Wars



Hay trucos vulgares, pasables, buenos, muy buenos, y éste que os vamos a dar. **Es el truco definitivo para este juego.** *Gracias a él podréis elegir personaje con el que comenzar la aventura, seleccionar el arma preferida, modificar el número de vidas, el nivel de energía y, como plato fuerte, jugar en la fase que queráis.*

Para convertir este sueño en realidad, deberéis hacer lo siguiente: con los dos mandos conectados, **dirigios a la pantalla del título y realizad la siguiente combinación con el control del primer jugador: «A» cuatro veces, «X», «B» cuatro veces, «Y», «X» cuatro veces, «A», «Y» cuatro veces y «B».** *Cuando oigáis el quejido lastimero de un Jawa,* **pulsad «Start» y veréis que podéis elegir personaje.** *Comenzad a jugar con el que más os guste,* **y pulsad «L» y «R» en el control del segundo jugador. Un nuevo menú aparecerá, permitiéndoos cambiar lo que gustéis.** *Por si fuera poco,* **mientras estéis jugando a fases de plataformas, si pulsáis a la vez «Y», «X», «A», «B» y «Select» en el mando del segundo jugador, seréis invencible.**
¡Ah!, y **cada vez que pulséis «Start» con ese mismo mando, finalizaréis la fase en que os encontréis.** *¡Qué pasada!*

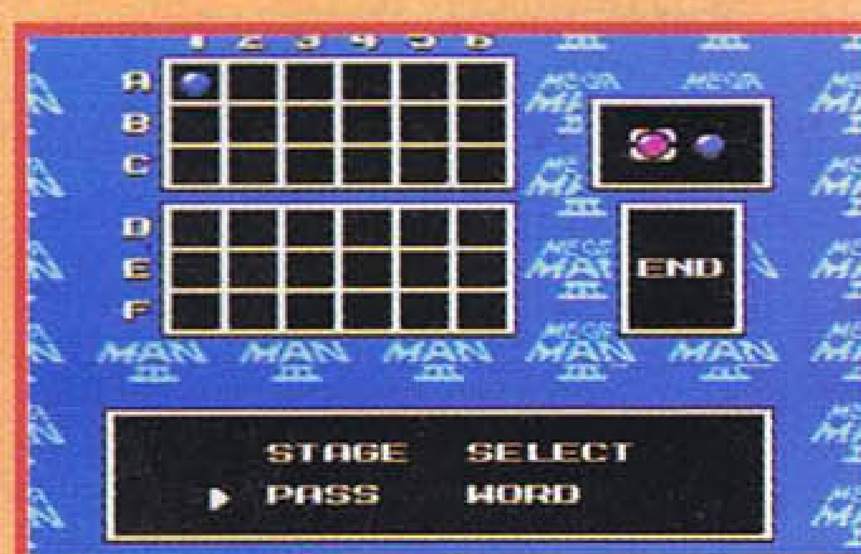






Megaman 3

Si queréis llegar al último nivel **con vuestras armas y bonus intactos,** *introducid* **A1, A3, B2, B5, D3, F4.** *¡Ah!, y si algún guardián de fase os está machacando,* **pulsad arriba y «A» en el mando del segundo jugador...**





Siempre se ha dicho que China es la tierra de las naranjas y de los timos ("me ha engañado como a un chino"). Pero nadie puede olvidar que también es el país de origen de la más antigua de las artes marciales: el Kung Fu. Afortunadamente, el juego que tratamos tiene poco de engaños, menos de naranjas y mucho de kung fu y acción. Estamos ante un juego que, desde la primera pantalla hasta la última, no te dejará ni un momento de respiro. Todo un reto.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU™

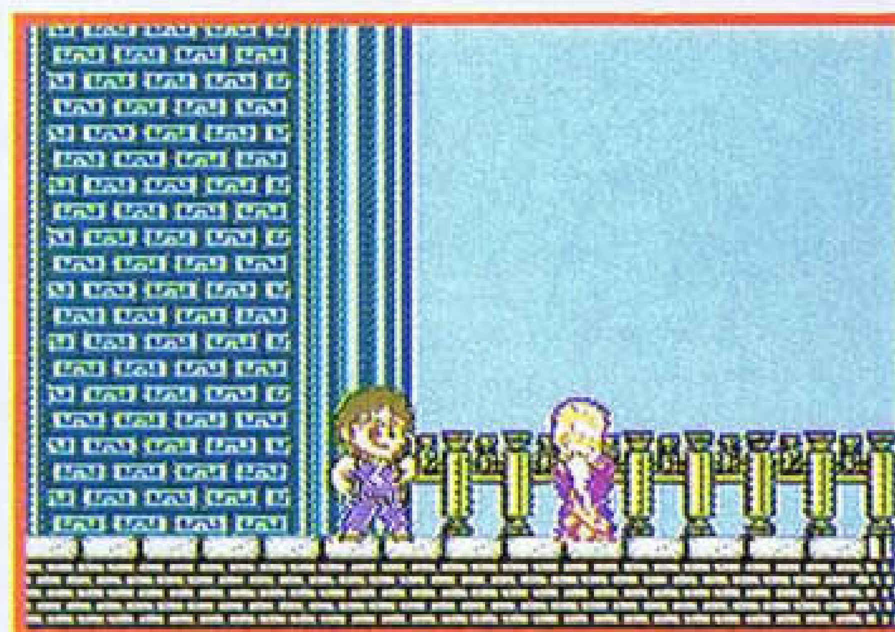


Por David García

Desde su más tierna infancia, **Jackie Chan y su hermana gemela Josephine** aprendieron juntos los misterios del Kung Fu. Con el paso de los años llegaron a convertirse en los dos mejores luchadores de toda China, ¡y mira si hay gente en China! Formaban un equipo invencible, que se encargaba **de mantener la paz en los territorios cercados por la Gran Muralla**.

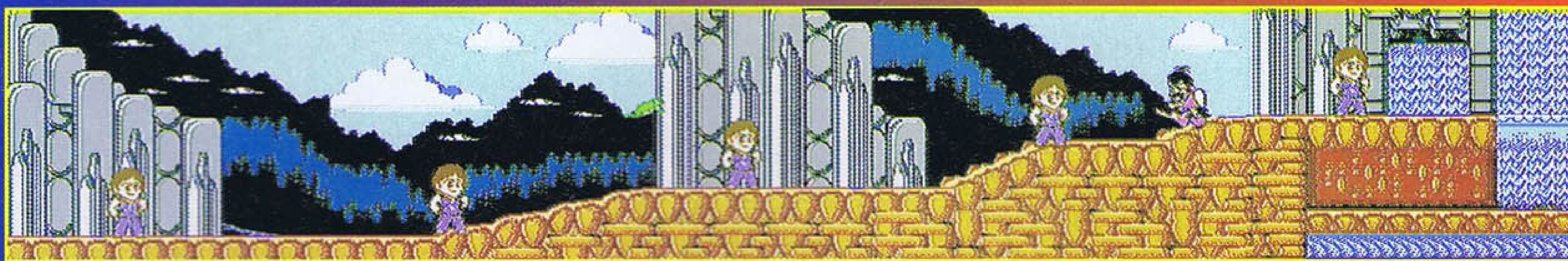
Todo iba bien hasta que **el Mago**, el más terrible enemigo de su maestro, regresó de su exilio para hacerse con el **control de la inmensa China**. Sus planes estaban milimétricamente calculados: los dos jóvenes eran insuperables cuando trabajaban en equipo, pero **¿no quedarían en inferioridad de condiciones si faltaba uno de ellos?** Ese era el argumento de peso del Mago; así que, ni corto ni perezoso, **ordenó a su ejército que raptase a Josephine**. Para él, la más débil en ese momento.





Jackie nunca se había visto tan solo, pero sacando **fuerzas de flaqueza y ayudado por los sabios consejos de su maestro**, dispuso sus pasos hacia la guarida del Mago, con el objetivo de salvar a su hermana y por consiguiente a toda China.

La aventura no ha hecho más que empezar. Ahora, lo que todos nos **preguntamos es si Jackie será capaz de vencer a los monstruos enviados por el Mago. ¿No crees que debes ir en su ayuda? Pues ponte en marcha y no te despegues de esta guía de trucos ni un minuto.** Lo puedes pagar muy caro.





POR LOS TERRITORIOS VECINOS

• **Primer recorrido: Las zonas rocosas.** Es un escenario escarpado y peligroso. Ahí va la lista de enemigos.

• **Samurais**: Se acercan espada en mano para chascarte. Valen dos golpes.

• **Tucanes**: Evítalos, pero si quieres puntos, utiliza un ataque desde arriba.

• **Primera serie de plataformas**: Ve sobre ellas para evitar caer al barro. Hay enemigos hambrientos abajo.

• **Segunda serie de plataformas**: Ahora es imprescindible ir sobre ellas, ya que abajo esperan puntiagudas estacas.

• **Tigre**: Tres tigres se abalanzarán sobre ti. Golpéalos cuando salten.

• **Segundo recorrido: Los primeros poblados**. Más enemigos.

• **Salmones**: Remontan la corriente con el objetivo de atacarte.

• **Hélices verdes**: Vuelan, por lo que es complicado acabar con ellas.

• **Tercer recorrido: Más poblados.** Es una fase larga y con muchos peligros.

• **Troncos**: Entre uno y otro aparecen los dichosos pinchos. Ten cuidado.

• **Plataformas**: Son balancines que se inclinan hacia donde recae el peso.

• **Arqueros camuflados**: Están ocultos bajo unos jarrones. Agáchate para esquivarlos y propínales un buen golpe.

• **Cañerías**: Al posarte sobre ellas serás arrastrado. Salta rápido.

• **Minas**: Recorrido fijo de arriba a abajo,entre plataforma y plataforma. Espera el momento adecuado para saltar.

• **Guerreros del hacha**: Grandes y feos. Necesitan tres impactos.

• **Jugadores de rugby**: Vigila el lanzamiento del balón y luego ataca.

• **Cuarto recorrido: La caverna**.

• **Ratones**: Para acabar con ellos lanza una patada mientras estás agachado.

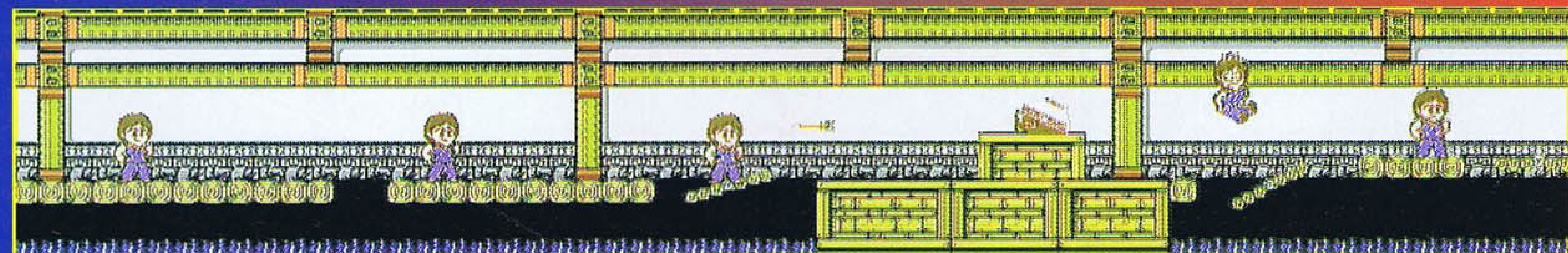
• **Columnas**: Saldrán de las profundidades para parchear el terreno.

• **Murciélagos**: Aparecen colgados del techo y se lanzan al verte. Evítalos.

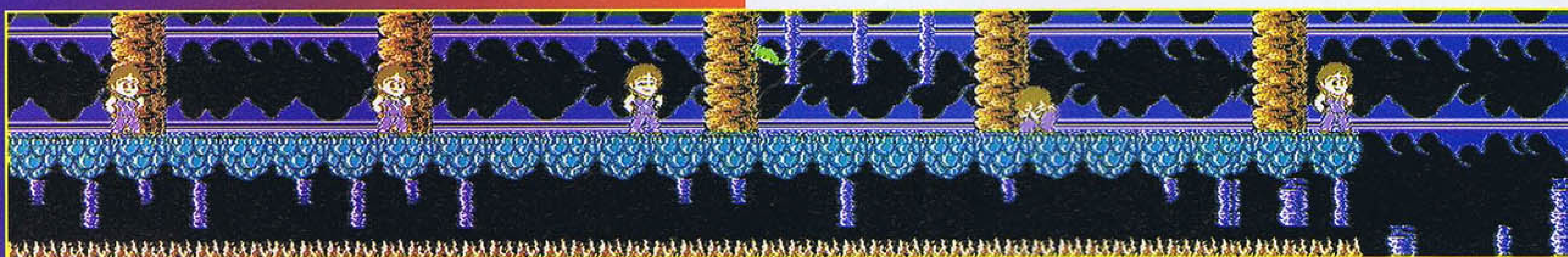
• **Quinto recorrido: El exterior de las murallas**. Muy, muy f ácil.

• **Déjate caer al agua para golpear a la rana.** Utiliza el tronco de la derecha para salir. Ojo al salmonete.

• **Enemigo final: BUDDHADOMA**
Colócate en la plataforma de la derecha y lanza tus **ataques al rostro.** No pierdas de vista los **enormes brazos** y utiliza tus **golpes especiales y alguna onda psicológica,** pero no te cebes.









LA MESETA CHINA

• **Primer recorrido**: **La gruta**. Es el interior de un volcán. El calor es sofocante y los peligros, indescriptibles.

• Cuidado con **los agujeros que hay por el terreno** ya que la lava burbujea esperando a tu cuerpo. Salta muy alto.

• **Gigante del mazo**: La tierra tiembla cuando golpea el suelo con su palitroque y las rocas se resquebrajan.

• **Fuegos fatuos**: Una cadena de fuego se acerca a ti. Agáchate para esquivarlas ya que es indestructible.

La fase acaba con una subida de piedra en piedra. Ojo con la lava y no estés mucho tiempo sobre una roca.

• **Segundo recorrido: Las tierras heladas.**

• **Caracolas**: Basta con agacharse y lanzar una patada.

• **Enemigo Final: GIGANTE SHAOLIN**

Armado con una enorme maza, cada vez que golpea el suelo asciende lava. Su punto débil es el pecho, de ahí que debas saltar y golpear en el aire. Utiliza ataques especiales y ondas. Vigila el mazo porque recorre toda la pantalla.

LA MONTAÑA DE LAS CATARATAS

• **Primer recorrido: Las tortugas**. Debes subir hasta lo más alto del terreno ayudado por caparazones y alguna que otra plataforma. Calcula bien el salto porque las tortugas se desplazan de un lado a otro. ¡Ah! no te poses sobre las tortugas rojas: son una trampa mortal.

• **Segundo recorrido: Las caudalosas aguas**. Es un camino de aguas torrenciales que podemos recorrer subidos en troncos o bien por el agua, aunque es más peligroso.

• **Águilas**: Aplícate el cuento de todos los enemigos voladores. Mejor esquivar que cascar.

• **Monos verdes**: Ocupan plataformas y te lanzarán enormes bananas a tu paso.

• **Patos**: No son peligrosos, pero si molestos.

• **Monstruos marinos**: Ve por las plataformas que hay sobre ellos.

• **Enemigo Final: FROVERD**

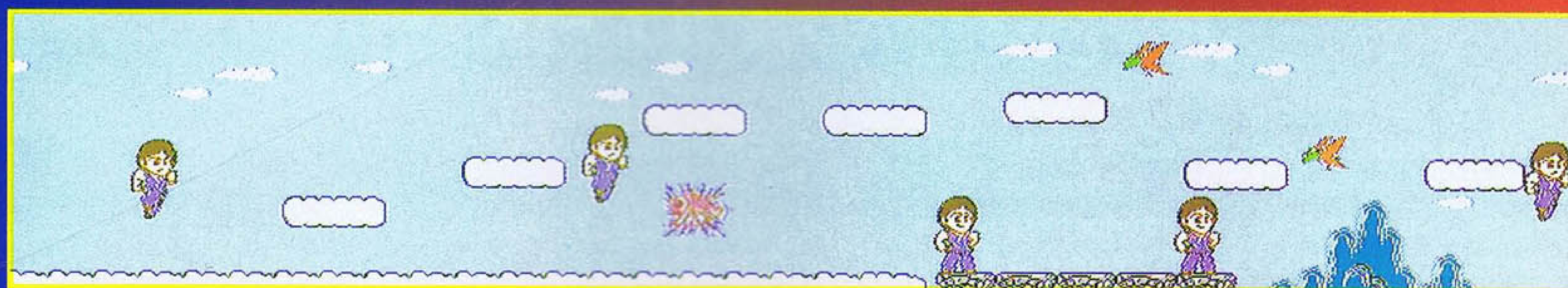
Batracio de enormes dimensiones al que no podrás acercarte. Utiliza las ondas psicológicas.











EL CAMINO HACIA EL FINAL

• **Primer recorrido: El bosque**. Corto y sin muchos peligros. De hecho, ahí van los únicos que pueden dar al traste con tus intenciones:

• **Nube de calaveras rosas: No son peligrosos porque no atacan, pero ándate con ojo**. Por lo que pudiera pasar.

• **Guerreros del hacha:** Son los mismos que habíamos visto en los capítulos anteriores. Recapitula y haz memoria o de lo contrario ve a la página anterior.

• **Segundo recorrido: Paisaje helado**. Es una fase tan corta como la anterior y tan fácil de llevar a cabo.

• **Calaveras rosas volantes**.

• **Hombres de las nieves**: Lanzan enormes bolas de hielo contra tu integridad física. Apresúrate para acabar con ellos antes de que lance el boloncio traicionero.

• **Tigres**: Los mismos animales y la misma mecánica que habíamos eludido en la primera fase. Sigue los consejos y volverás a salir airoso.

• **Tercer recorrido: Paisaje helado** (y dos).

• **Hombres de las nieves**: Sin comentarios.

• **Calaveras volantes rosas**.

• Una nube sube a las alturas y llega, en nuestra opinión, el punto más difícil de todo el juego. Abre bien los ojos y no te saltes esta parte, que luego dices que te matan todas las veces. **Se trata de ir saltando de nube en nube** mientras esquivas a los enemigos. A simple vista parece sencillo, pero no hay que olvidar que las **nubes son elásticas y que Jackie bota constantemente en ellas**. Esto quiere decir que el control de la situación se hace extremadamente difícil. Además, a veces, la **distancia entre nube y nube es bastante amplia, por lo que no te quedará más remedio que ayudar a Jackie pulsando el botón de salto en el momento adecuado**.

Una última advertencia: Cuando llegues a la zona de las tortugas presta mucha atención, porque no podrás permanecer sobre sus caparazones ni un segundo. **Salta y vuelve a saltar hasta que estés a salvo** y no olvides calcular tus movimientos de la mejor forma posible. No te caigas, ¿eh?

• **Enemigo Final: MONSTRUO NYUDO**

Siguiendo la tónica de los anteriores enemigos, aquí el amigo Nyudo no es ningún modelo de pasarela. Más bien es toda una deformidad. Las instrucciones dicen que es la **madre de todas las nubes y que tu única posibilidad de eliminarle consiste en golpear su ojo mientras permanezca abierto**.

El punto más seguro para que no nos destrocen es el **extremo izquierdo de la pantalla**, pero esta posición tiene un problema y es que **desde allí sólo podrás atacarle con ondas**. Pero las ondas no son ilimitadas, así que cuando se agoten, **acércate al monstruo y ten mucho cuidado de que no te alcance su brazo.**





EL ESCENARIO FINAL

• Primer recorrido: Por los dominios del Mago.

• Enemigos ya vistos antes: guerreros del hacha, murciélagos y minas.

• La luz desaparece durante algunos instantes, pero los peligros se ven.

• Bichos erizosos: Rastrean el suelo. Utiliza la técnica de la patada mientras estás agachado.

• Segundo recorrido: El suelo es elástico y bota.

• Las plataformas son cintas corredizas y esto provoca que ir sobre ellas sea ciertamente complicado.

• Enemigos ya vistos: ratas y gigantes de hielo.

• Tercer recorrido: En el interior del volcán. El decorado está formado por lava y calaveras. No podrás pararte a pensar porque el scroll te arrastrará.

• Enemigos ya vistos: minas, ratas, samurais, fuegos fatuos.

• Salto sobre tortugas: Cuatro serán las tortugas sobre las que deberás pasar, sabiendo que bajo ellas hay un río de lava. **No pierdas tiempo o de lo contrario el scroll de la pantalla te precipitará al fuego.**

• Cuarto recorrido: Las corrientes eléctricas. No tienes más que ascender y cuidar de que no te alcancen los rayos.

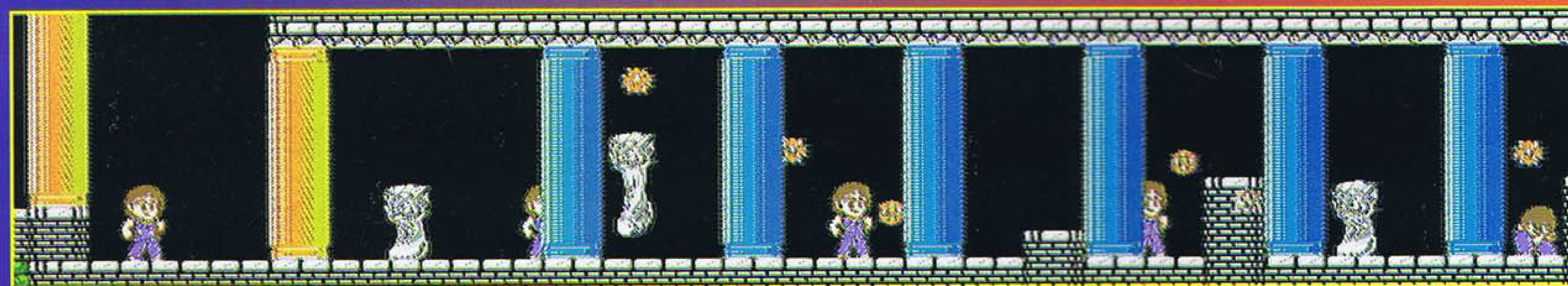
• Quinto recorrido: El escenario del rescate.

• Dragones: Encerrados en unas pequeñas mazmorras, deberás eliminarlos para continuar tu camino. Aparecen **tres dragones, pero entre ellos hay unas puertas de las que saldrán tres ranas.**

• Enemigo Final: LUCHADOR LOCO

Es un **experto lanzador de ondas psicológicas**, por lo que eliminarle te será bastante complicado. Lo único que puedes hacer es atacarle antes de que lance su onda, y siempre contraatacar con su misma técnica: ondas psicológicas. Cuando le elimines, **aparecerá una burbuja** que hasta el final no sabrás lo que significa.

A continuación, encuentras una puerta de la que **saldrá tu hermana, justo en el momento en que llega tu Maestro**. El trabajo aún no ha terminado. Así que te subes en su nube Mágica y te pones a perseguir a la burbuja de la que sale una **araña por la parte derecha**. Acércate y atácala sin piedad. Es el fin.





LAS FASES DE BONUS



Una pequeña campana será la encargada de transportarnos a las siguientes fases de bonificación.

• **Por las nubes**: Se trata de ir **saltando de nube en nube** botando constantemente sobre su superficie elástica. Debemos controlar la distancia para no caer. Una nube: 600 puntos.

• **Al rico salmonete**. Impide que estos pececillos caigan al agua. Golpéalos cuando salgan del agua. Cada salmonete que no regrese al agua: 800 puntos extras.

• **Otro Arkanoid:** Se trata de impedir que una bolita rompa tres filas de ladrillos, por medio de los puñetazos y patadas de Jackie.

Los puntos obtenidos en esta fase se convertirán en ondas vitales, energía y opciones de continuar.

LO QUE HAY QUE COGER

A lo largo del juego te encontrarás con una **ranita que te prestará unas valiosas ayudas**. Para hacerte con ellas no tienes más que **golpear al citado batracio** y atrapar el objeto que sale de su cuerpecillo. He aquí las posibles bonificaciones a las que optas:

• **Tazón de energía**: **Dos puntos de energía** pasarán a incrementar tu marcador si logras coger este codiciado objeto.

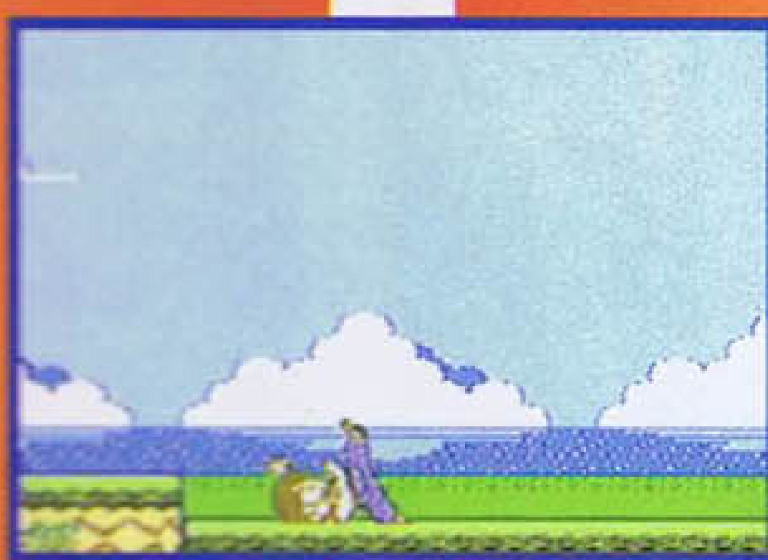
• **Ataque tornado**: Es una complicada técnica de combate que consiste en atacar a tu enemigo **mientras das una vuelta en el aire. Puedes usarlo en siete ocasiones**.

• **Patada con giro de 180 grados**: De inferior poder a la anterior, pero nada despreciable. La técnica en cuestión te permite atacar al enemigo que tengas enfrente. Este ataque puede ser utilizado en nueve ocasiones.

• **Patada con giro de 360 grados**: Su poder es aún más destructivo gracias a que podrás abatir **tanto al enemigo que tengas enfrente como al que se encuentre a tu espalda**. Ahí es nada. No desperdicies las siete patadas que te proporciona el objeto.

• **Ataque desde arriba**: Probablemente la técnica de lucha que mejor domina Jackie. Consiste en **atacar al enemigo lanzándole una patada hacia arriba**.

Es **extremadamente efectivo** con los bichos que atacan desde arriba o saltando. **Las siete oportunidades de uso pueden significar siete enemigos menos.**











LO QUE LA RANA NO DA

Y es que no es rana todo lo que reluce, y si no que se lo pregunten a Jackie Chan que de esto sabe bastante. ¿Que porqué? **Pues porque hay algunos objetos de gran importancia que aparecen dispersos por los escenarios o bien ayudas que el propio Jackie debe conseguir utilizando sus propias mañas. Nos referimos a:**

• **Campana de bonificación**: Te transporta a un escenario especial en el que podrás **aumentar tus puntos de vida**, ondas psicológicas así como las opciones de continuar.

• **Jade de bonificación**: Se obtiene cada vez que **acabes con uno de tus enemigos**. El jade conseguido **pasa a incrementar el marcador** que figura en la parte inferior derecha.

El objetivo es **coger 30 de estos jades** para **rellenar tu marcador de ondas psicológicas**.

• **Ondas psicológicas**: Es el único **ataque a distancia que puede efectuar Jackie**, de ahí su importancia. En un principio **dispones de cinco ondas, pero podrás rellenarlas siempre que recojas treinta jades**, una misión nada fácil.

Su poder es enorme por lo que te aconsejamos que no las malgastes. El número de **ondas disponible figura en la parte derecha de tu marcador**. Para **lanzarlas no tienes más que presionar durante unos segundos el botón B.**

ANOTHER WORLD

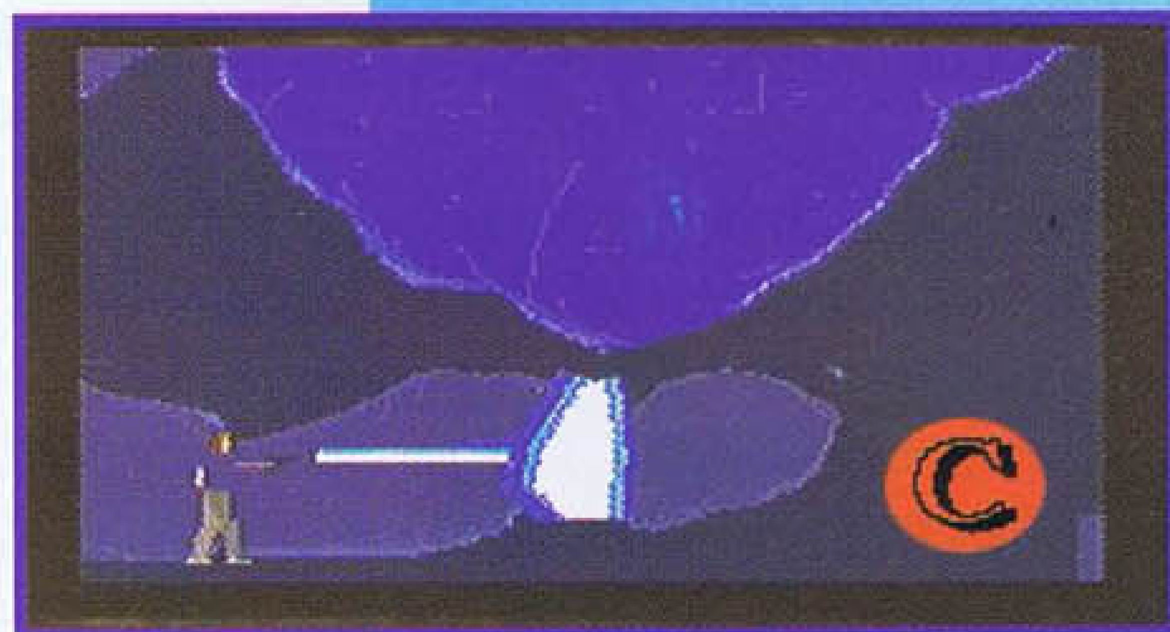


Lo prometido es deuda. No podíamos ser tan malvados de dejar a Lester colgado de una roca. Así que aquí tenéis las consignas para que pueda escapar a salvo de ese mundo tan extraño. Pero, por si las moscas, estad atentos al próximo número porque allí estará la solución final.

FASE 7 (Código KRFK)



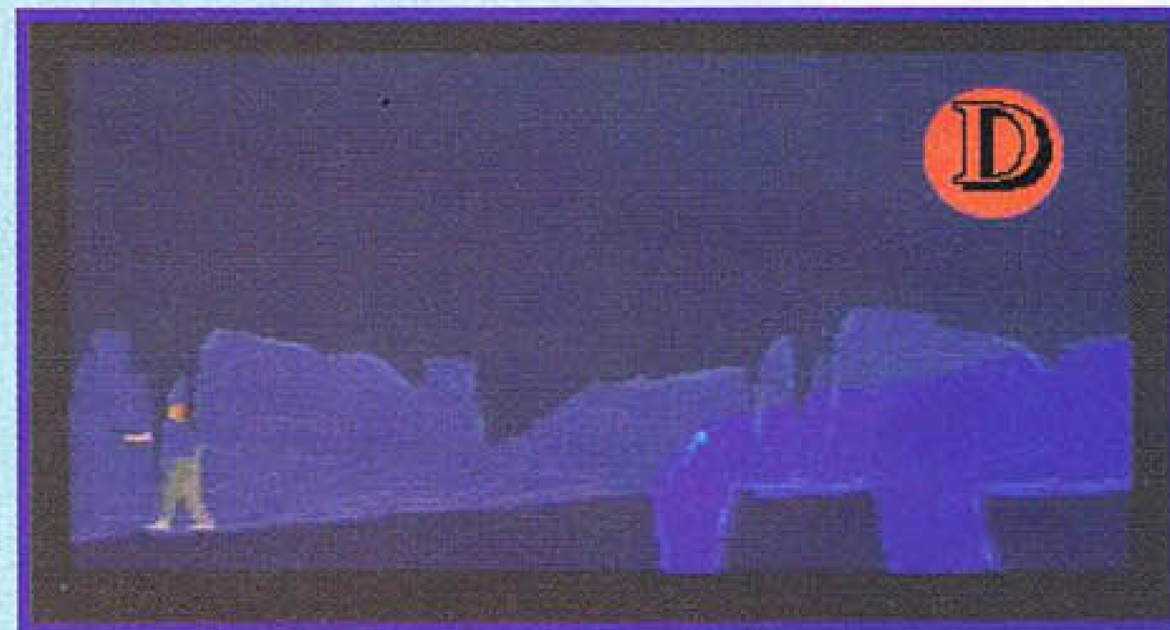




Dirígete al lado izquierdo de la roca grande y una vez allí apunta directamente a su base, y **dispara repetidas veces (A).** Tarde o temprano acabará derrumbándose, de tal manera que tendrás la posibilidad de **caminar sobre ella hasta que encuentres el agujero** que se encuentra **en el lado derecho del techo** (B).

Atraviésalo y, sin pensarlo dos veces, **ve hacia la parte derecha de la pantalla.** Allí encontrarás una gigantesca masa de agua contenida por una pared de piedra, que no parece ser excesivamente fuerte. No tienes más que **destruir esa pared con tu pistola** para que el agua pueda salir (C), **y correr a toda velocidad hacia la izquierda de la pantalla (D).**

Continúa sin detenerte, hasta que más adelante **encuentres un pequeño soporte de piedra. Sitúate encima de él,** y verás cómo inmediatamente **la presión del agua te catapultará hasta el siguiente nivel (E).**





FASE 8 (Código KLFB)







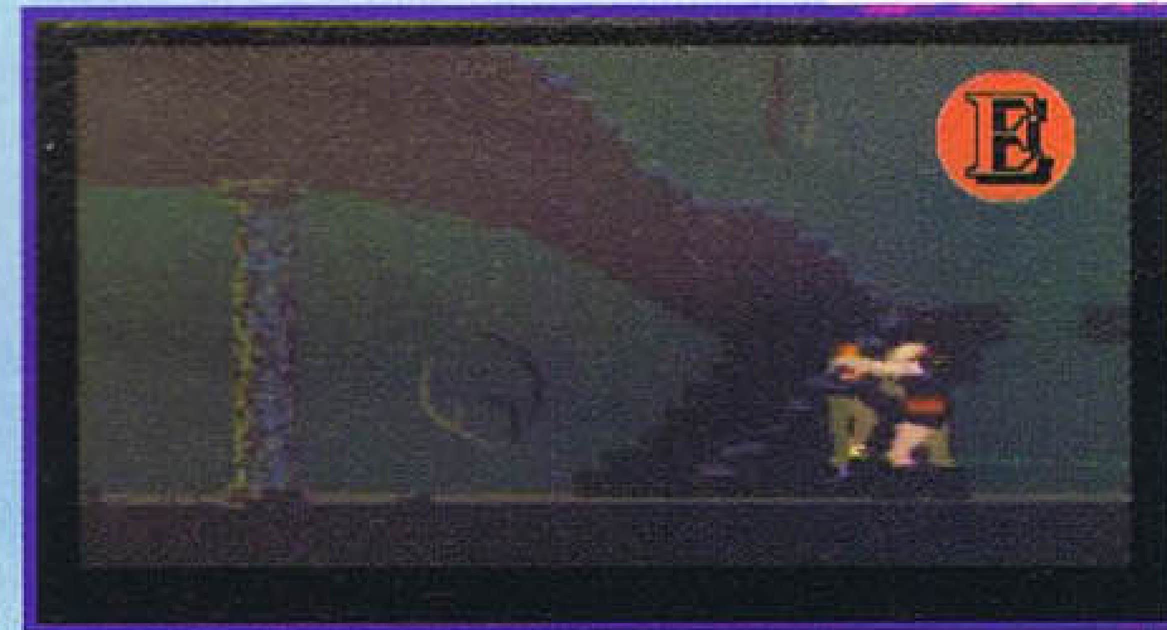
Dirígete hacia la derecha hasta entrar en una fortaleza **(A)**. Allí, **baja las escaleras y dispara al guardia (B)**. Ve a la derecha de nuevo, **teletranspórtate hacia abajo y vuelve hacia la izquierda, disparando** al mismo tiempo al guardia que se cruzará en tu camino **(C)**.

A la izquierda verás tres lámparas. **Dispara a la del centro (D), para que caiga al suelo** y tu amigo pueda escapar (no me preguntes cómo).

A la derecha, te encontrarás con un guardia que se lanzará a por ti **(E)**. **Métele una buena patada, recoge la pistola del suelo y dispárale** antes de que pueda decir esta boca es mía.

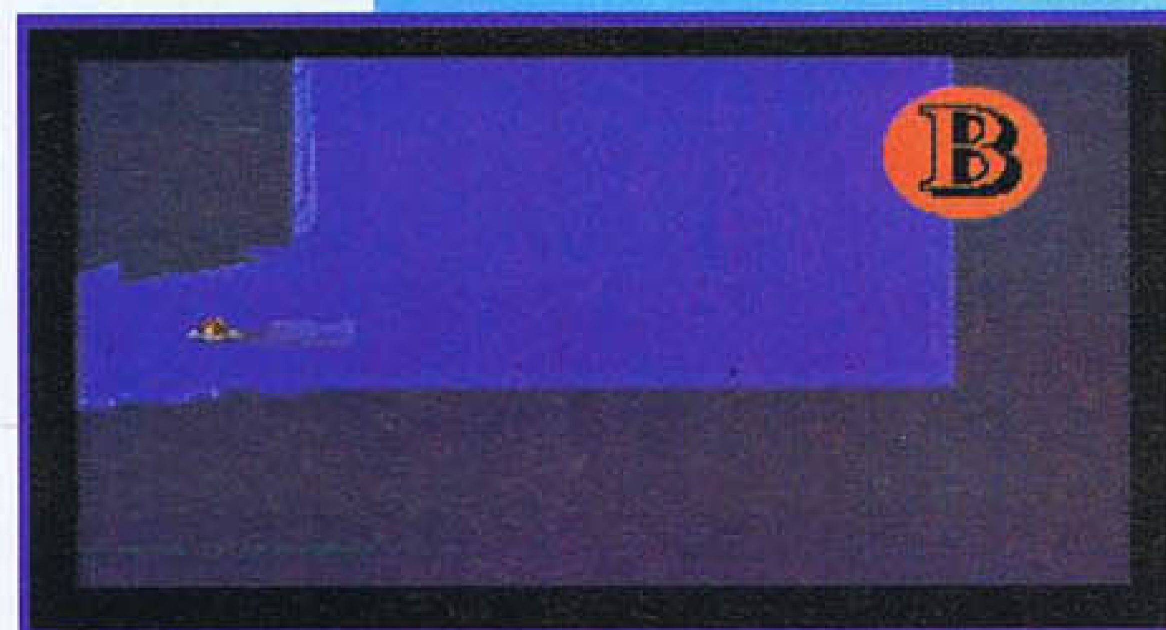
Luego, deberás hacer frente a dos guardias. **Creando varios escudos detrás tuyo, podrás acabar con el que está frente a ti,** y después con el otro **(F)**.











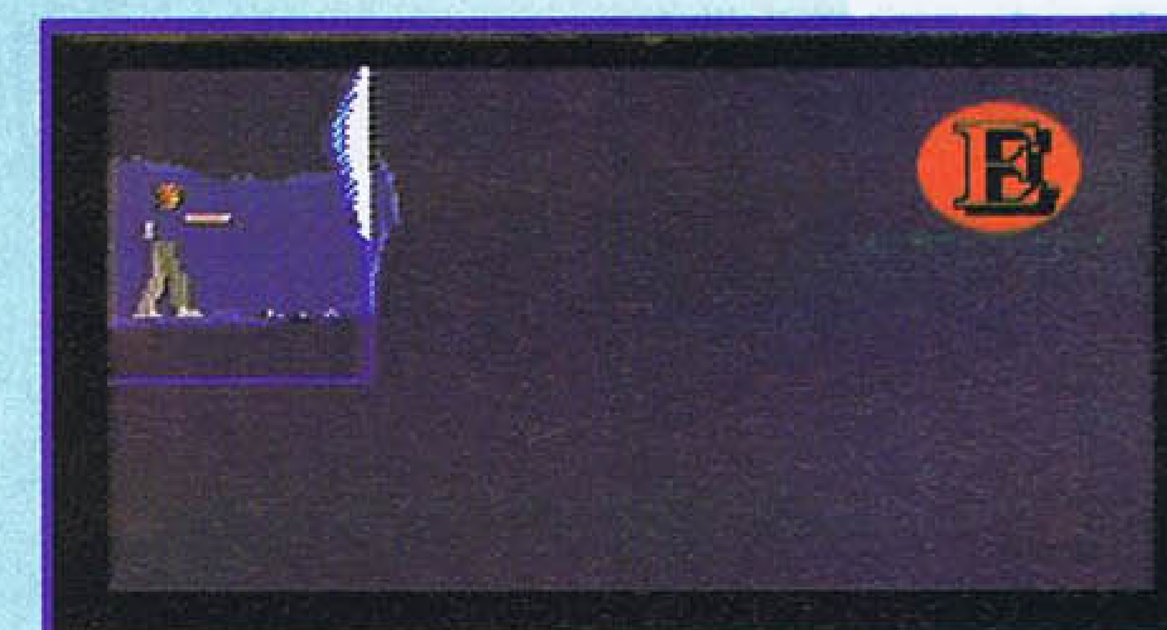


FASE 9 (Código TTCT)

Quién sabe la cantidad de hongos que puedes coger **bañándote en un agua tan sucia,** pero no hay más remedio **(A)**. **Nada hacia abajo y toma el primer pasillo hacia la izquierda** (B). Luego, **asciende por el segundo pasillo para tomar una bocanada de aire** (C), **y bucea hacia abajo durante dos pantallas.**

Sal del agua y ve a la derecha, con cuidado de no pisar las bocas (D). **Dispara contra el tubo de corriente** (E). **Vuelve al punto de partida por la misma ruta**, y **no olvides tomar aire** en el mismo lugar que antes, si no quieres quedarte sin oxígeno.





FASE 10 (Código XJRT)

Si siguieras hacia la derecha, encontrarías **un guardián prácticamente indestructible (A)**. Atacarle de frente sería un suicidio, así que **dirígete hacia la izquierda,** hasta encontrar las tres lámparas, **y vuelve a disparar a la del centro (B).**

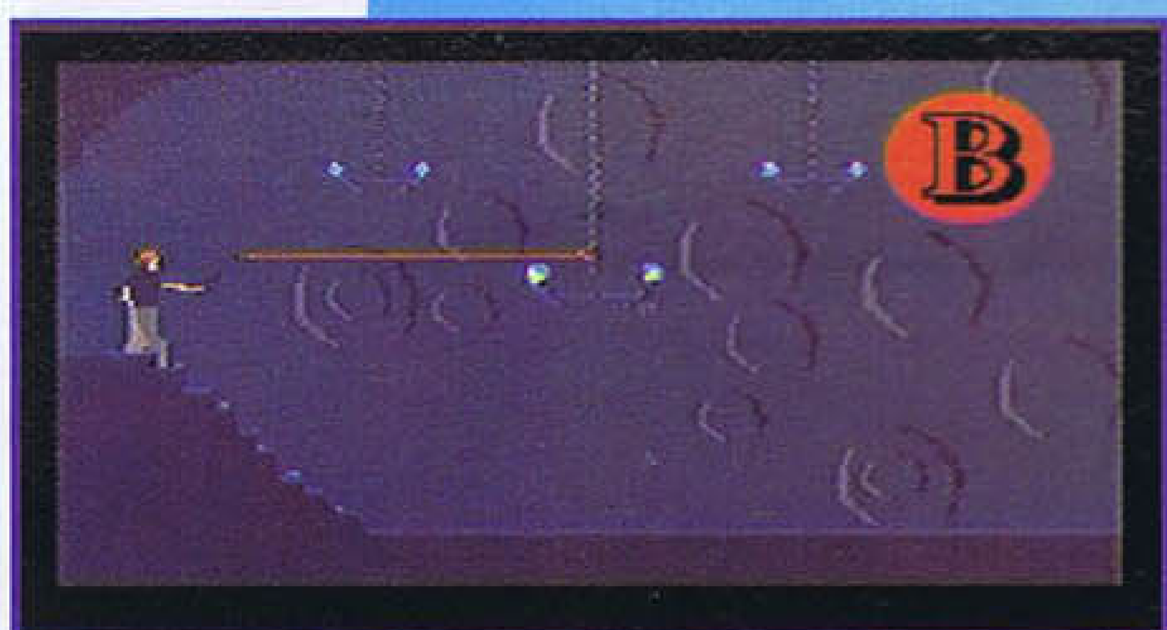
Camina dos pantallas a la derecha, telepórtate arriba y sube las escaleras (C). Mucho cuidado con el guardián que acecha en lo alto. Una vez lo hayas liquidado, **regresa hacia la derecha.**

Allí encontrarás una puerta, de esas que se abre cuando uno se acerca. **Camina dos pasos hacia ella y levanta un escudo.** Luego, **acércate hacia la puerta**. Cuando se abra, **un guardia te lanzará una granada. Refúgiate tras el escudo: la puerta se cerrará, y la granada acabará matando al guardia** (D).

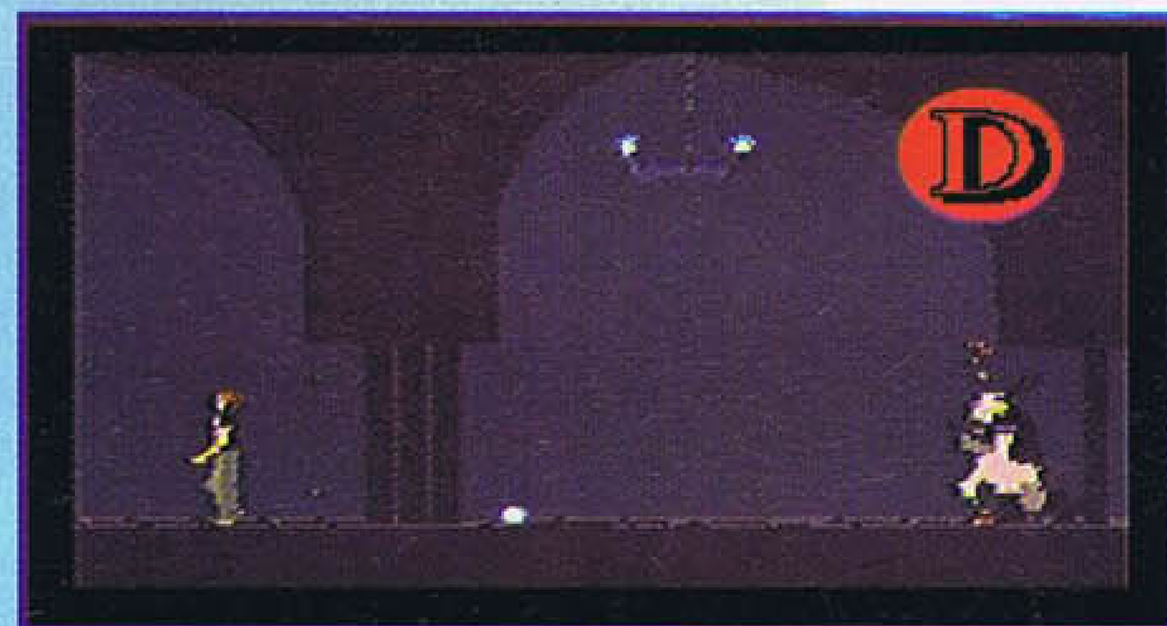
Dos pantallas más a la derecha, verás **una cúpula de la que cuelgan tres esferas.** Bajo ellas se encuentra **el guardia indestructible.** Permanece atento a cómo se refleja en la primera esfera; **cuando esté bajo ella, dispara (E), y descubrirás que no era indestructible.**

Vuelve sobre tus pasos, dirígete hacia el cadáver del guardia «indestructible» (F), e **introdúcete por el agujero** que hay un poco más allá.













FASE 11 (Código HBHK)

A estas alturas, cualquier duda puede resultar fatal. **Dispara contra la puerta de la derecha (A) y corre como un poseso durante cuatro pantallas.** No te preocupes por las puertas intermedias, ya que **se abrirán a tu paso (B).**

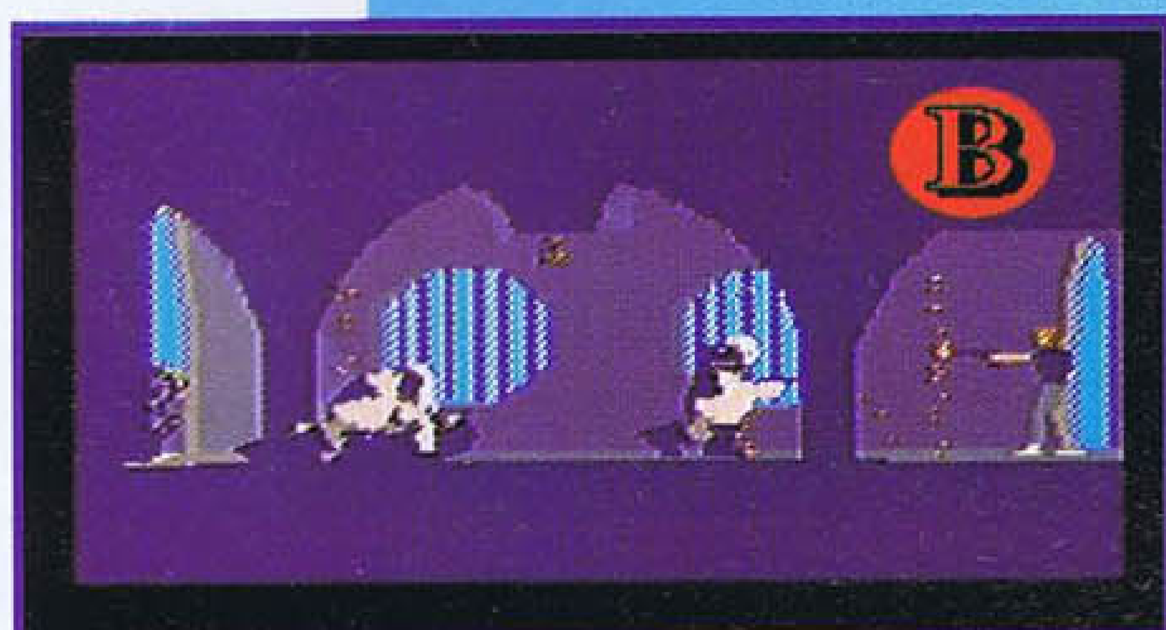
Cuando no puedas ir más allá, **fíjate en la trampilla del techo y colócate debajo. Levanta varios escudos y resiste como puedas el acoso de los guardias (C).** Si todo va bien, nuestro amigo **podrá abrir la trampilla desde arriba, y te elevará con su hercúlea fuerza.**











FASE 12 (Código TFBB)

Entra en el edificio en que se ha introducido tu amigo **(A)** **por la puerta trasera**. **Acaba con el guardián más cercano a ti (B)**, y deja que tu amigo te coja en brazos para cruzar el precipicio (C). **Pulsando los botones Y y B** pisarás tierra firme (D), para allí **deshacerte de los dos últimos guardias.**













FASE 13 (Código TXHF)

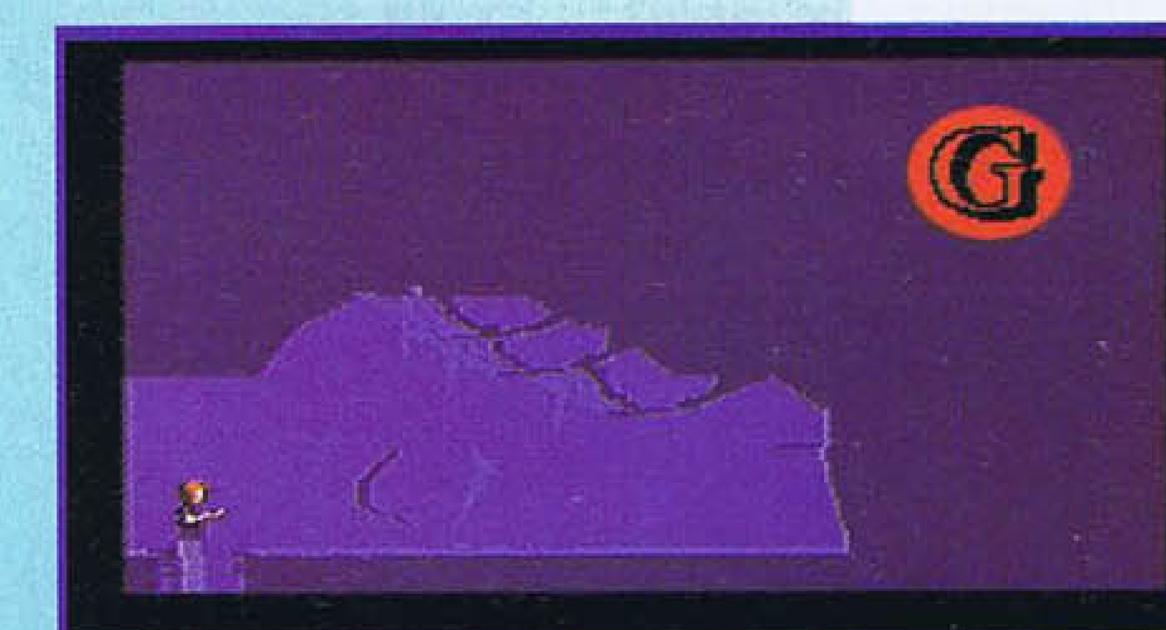
Corre tras los tres guardias. Cuando el último se detenga, **encañónale con la pistola** (A), pero no le mates. Vuelve a la pantalla de la derecha y sube por las escaleras. **Lanza un hiperdisparo contra la puerta** de la izquierda (B), espera a que el guardia lance cuatro granadas, **y cárgatelo.**

Telepórtate abajo y elimina del mismo modo al guardián de la derecha **(C)**. Luego, **destruye el tubo de la corriente (D)**, vuelve arriba, e **introdúcete en el agujero abierto** por las explosiones. **No se te ocurra saltar sobre los lasers (E)**. En la siguiente habitación, **salta el agujero, baja la palanca (F), y tírate por la izquierda (G).**

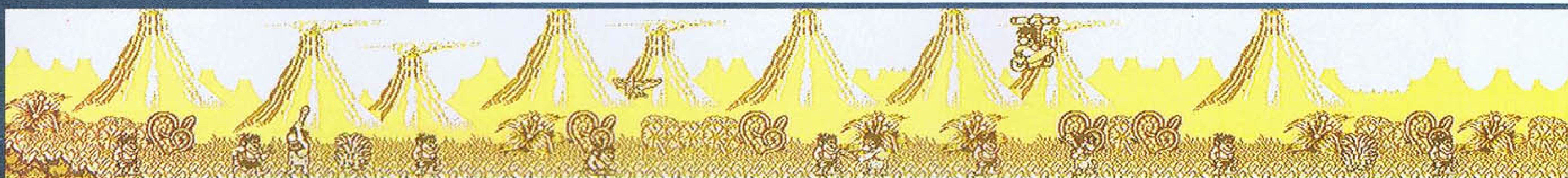
Una vez abajo, crea un escudo y **corre hasta hallar un teletransportador** (H). Cógelo y **avanza una pantalla a la izquierda,** para finalmente **recoger a vuestro colega.**











Fase 1: El valle del tiranosaurio

No repuesto del todo de la tremenda sorpresa que le produjo el ver cómo algunos "homos erectus" se llevaban a sus queridas chicas, Joe deberá empezar su búsqueda **atravesando un valle plagado de enemigos.** Y cuando decimos que está plagado de enemigos, lo hacemos con todas las consecuencias. Fijaos bien:

- **Miembros de la tribu raptora** que, afortunadamente, no hacen realidad ese dicho de que «no tienen un pelo de tontos». Porque los tienen, y en abundancia.
- **Pequeños saurios.** Bueno, pequeños en cuanto a su tamaño total, porque si nos fijamos sólo en el de sus dientes...
- **Pterodáctilos** que, como el caballo de Atila, **arrasan todo lo que encuentran a su paso...**

En fin, **un paisaje feo de verdad,** en el que será vital que **aprendas a manejar tu hacha,** como principal medio de defensa.

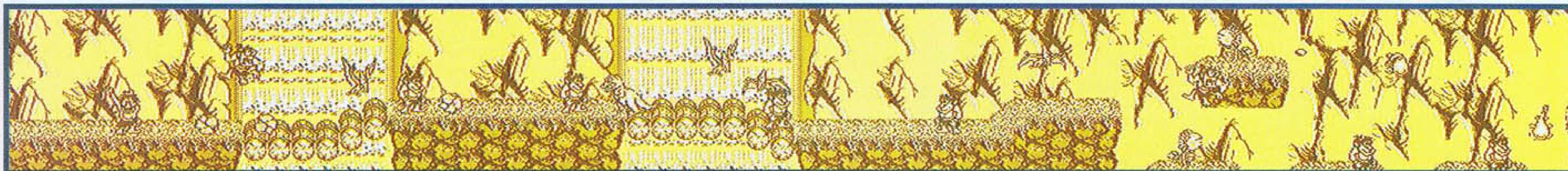
Y cuando creas que ya todo ha terminado y que has dejado atrás el valle, **te encontrarás cara a cara con Dino, el Saurio,** al cual deberás enseñar buenos modales, para que deje de comportarse como una simple bestia.

GAME BOY

JOE & MAC CAVEMAN NINJA

En la Edad de Piedra no había hamburgueserías, ni discotecas, ni tan siquiera colegios mixtos. De ahí que ligar tuviera sus dificultades. Por eso, cuando uno nacía bonito, como en el caso de nuestro amigo Joe, no es extraño que todos quisieran birlarle las novias.

por Max Coyote

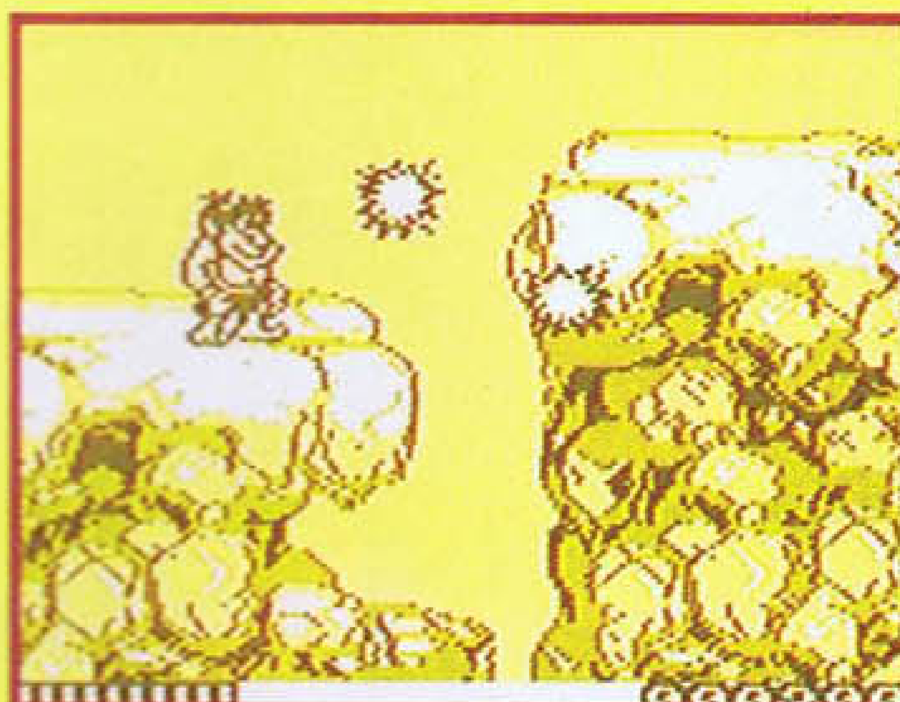


Fase 2: El país de las plantas carnívoras

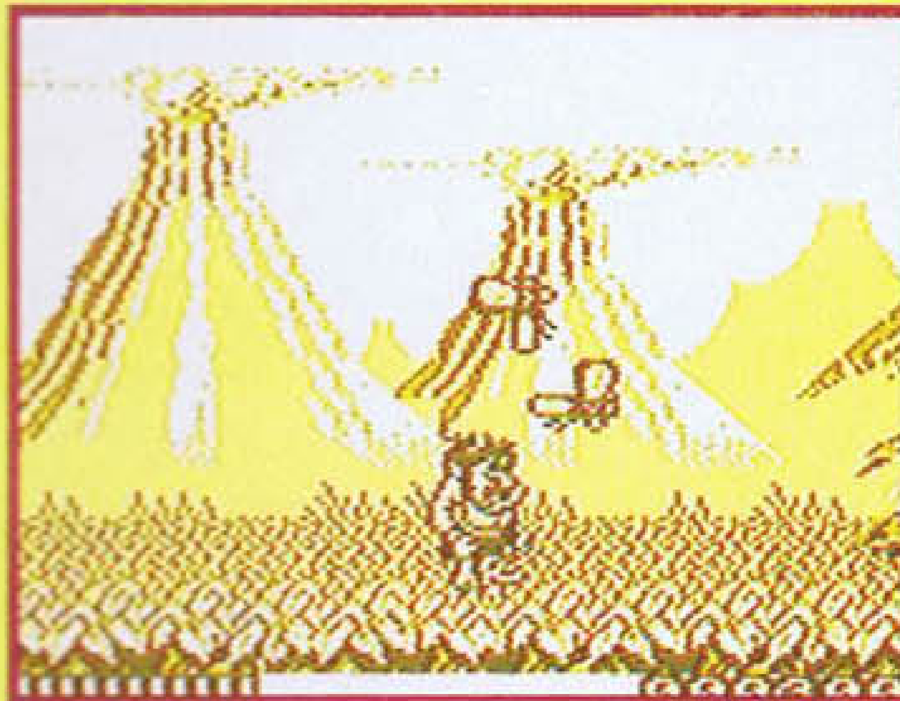
Nada más entrar en este país, comenzarán **los sobresaltos y las complicaciones. Unas molestas rocas rodantes** te enseñarán que, en ocasiones, vale mucho más tener buenos reflejos y un poderoso salto que ser un inteligentísimo "homo sapiens".

Pero no te creas que ahí acaba todo. Conforme te adentres en esta zona, saldrán a tu paso **una serie de pájaros primitivos** (que aparte de feos son bastante peligrosos), **un grupo de saurios enanos** (chiquitos, pero matones) y, como no podía ser de otra manera, **unas pequeñas y malignas plantas** que escupen su munición y **pueden hacerte más de un agujero en el cuerpo.**

Y hablando de plantas, no podrás marcharte de este curiosísimo país sin conocer a **Encarnívora, la insaciable**. Se trata de la **auténtica reina de las plantas carnívoras** que, además, parece que no ha comido lo suficiente en los últimos días. Así que yo de ti tendría mucho cuidado de acercarme a estudiar botánica, porque **puede engullirte de un solo bocado**.





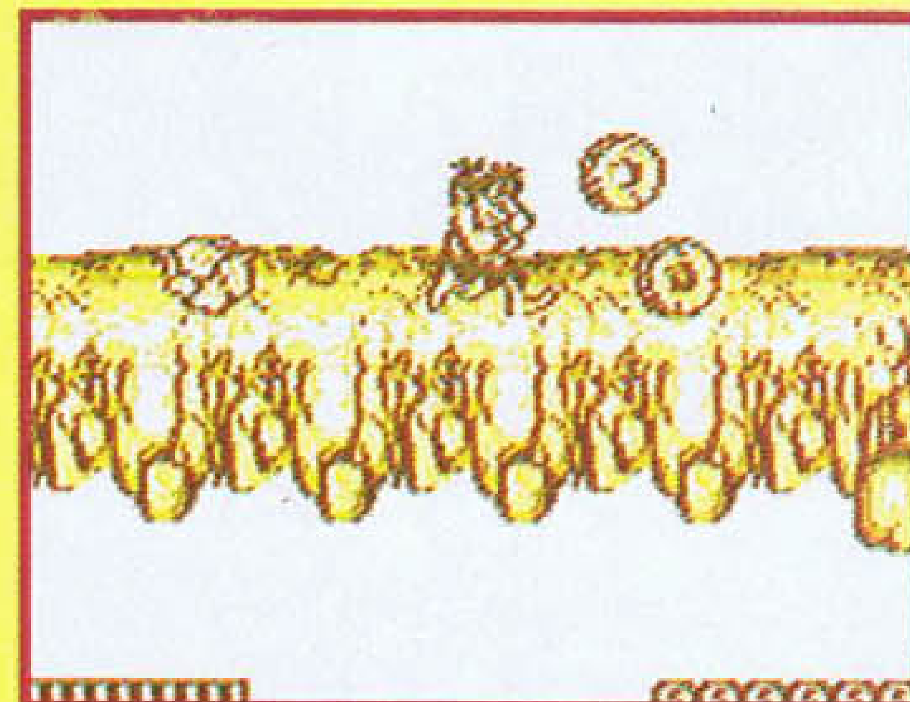


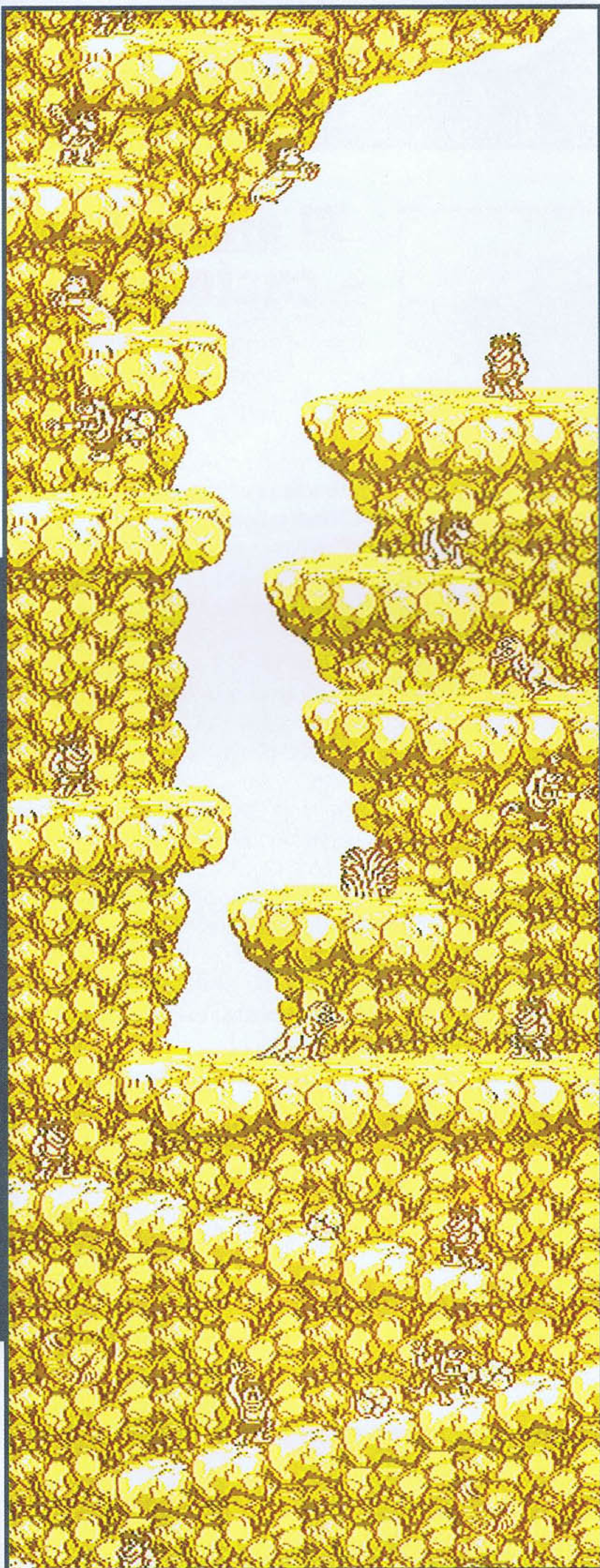


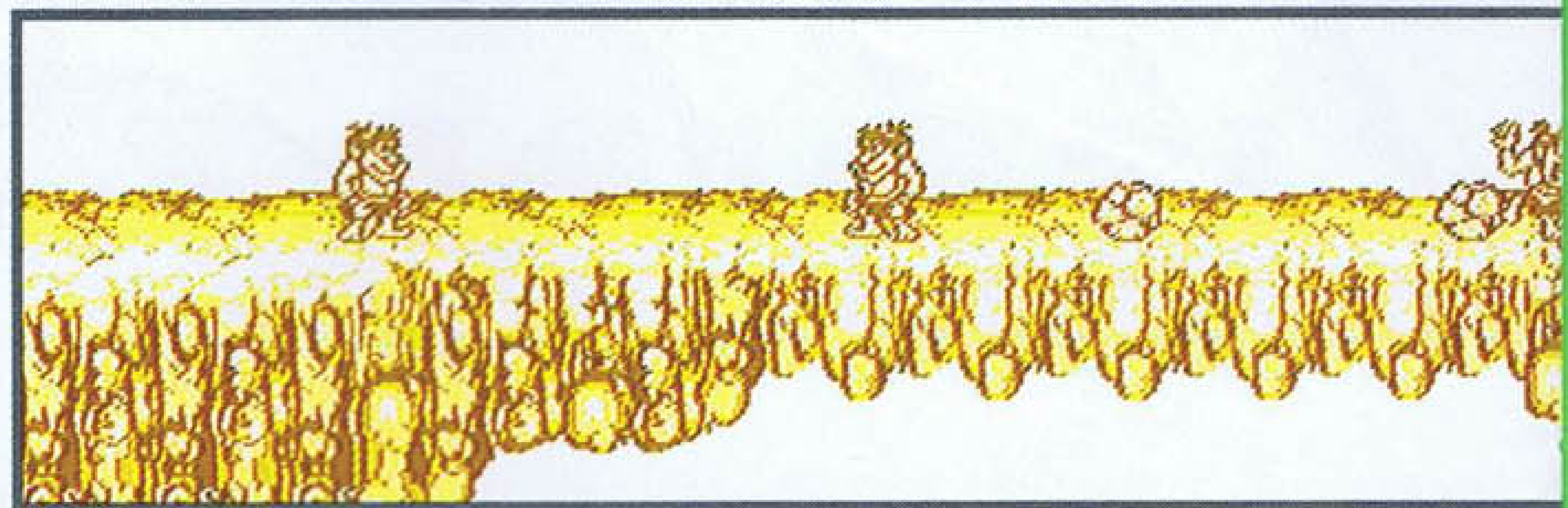
El arsenal del cuaternario

Joe no va a poder contar para su aventura con ningún tipo de pistola, láser, ni nada por el estilo. Estamos **en la Era de Piedra,** amigos, y habrá que conformarse con **las armas que por entonces se estilaban:**

- **Hacha:** Desde que era pequeñito, Joe ya jugaba con una de ellas. Y ahora que es mayorcito, podrá utilizarla para **hacer mucho daño, según a qué enemigos.**
- **Boomerang:** Un arma bastante **difícil de controlar,** pero que resulta **más efectiva que el hacha** en la gran mayoría de los casos.
- **Rueda:** Esta vez no servirá para ir a 200 Km por hora, pero será muy útil en los terrenos llanos, pues **arrolla todo lo que encuentra a su paso.**
- **Bola de fuego:** De lo mejorcito que existía en la época. **No habrá enemigo que se resista** tras recibir un par de buenos impactos.
- **Punta de lanza:** Ideal para **acabar con los monstruitos voladores** de las últimas fases.







Nueve fases parecen demasiadas para un «pobre» troglodita. Pero tratándose de rescatar a un grupo de bellas mujeres...

Fase 3: El barranco del pajarraco

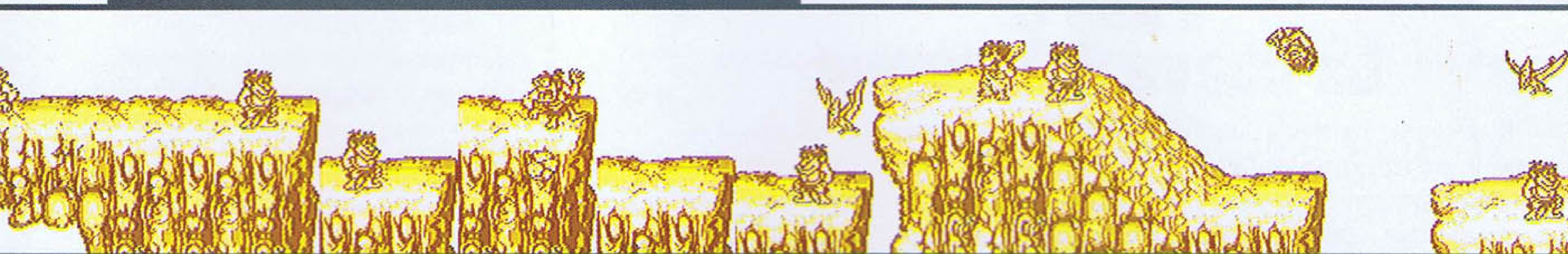
Esta fase no va a ser **nada fácil de atravesar**, sobre todo si eres de los que se marean con sólo asomarse a la ventana de un sexto piso. Pero si ése no es tu caso, ¡adelante, valiente!

Uno de los mayores peligros que te esperan en tan laboriosa escalada es **el alud de rocas.** Para evitarlo, nada mejor que **ayudarse de un curioso objeto** que recientemente han inventado en una región situada al oeste: **la rueda.** Dejándola rodar por la ladera, **se llevará por delante todo lo que se encuentre**.

Un consejo de enorme valía: **Fíjate bien dónde pones los pies,** no vayas a tropezar. Y si en un risco te sale al paso un enemigo, **utiliza tu potente salto para evitarle.**

Cundo finalmente llegues arriba, ¡sorpresa! **Un enorme pájaro** con más aspecto de monstruo que de linda avecilla del campo, te estará esperando **para derramar sobre tu cabeza su arsenal de huevos.** Afortunadamente, tiene un **punto débil: las alas.** ¡Ah!, y no sólo deberás acabar con él, sino también con toda su familia, es decir, sus crías.





Fase 4: La falla de San Andrés

Caminando, caminando, ensimismado por el curioso paisaje, vuestro héroe **se ha adentrado sin darse cuenta en una zona de máximo riesgo**. No, no se trata de la tribu de los trogloditas raptores, ni de una manada de enormes dinosaurios. Simple y llanamente ocurre que **el suelo se está resquebrajando bajo sus pies.**

Esta vez no consiste en demostrar tus dotes de cazador o tus habilidades con el hacha, sino que **deberás explotar al cien por cien tus reflejos** y hacer bueno el dicho de «más vale maña que fuerza» para **esquivar las grietas.**

La solución a esta peligrosa fase reside en **prestar mucha atención a las diferentes velocidades** de subida y bajada de las plataformas, para tratar de **saltar siempre a la siguiente cuando ésta se encuentre ascendiendo.** Fácil, ¿no? ¡Ah!, y mucho cuidadito con **la roca final.**

Cómo merecer el título de «homo sapiens»

• **Sangre fría:** Recoger **los alimentos que van dejando tus enemigos,** resultará fundamental para llegar sano y salvo al final de cada fase.

• **Astucia:** Con los enemigos voladores hay **un buen truco** que consiste en disparar hacia arriba: **disparo+arriba.**

• **Perseverancia:** Con la práctica, llegarás al final del nivel en mejores circunstancias. No olvides que **las armas especiales** te ayudan a acabar con los enemigos finales con menor esfuerzo.

• **Memoria:** Algo de lo que carecen los trogloditas enemigos. Procura **recordar lo que viene a continuación** y **podrás acabar con ello antes de llegar.** Tanto los objetos como los enemigos **siempre están en los mismos lugares.**

Fase 5: Las cabezas rocosas

Ya metido de lleno en un auténtico mundo rocoso (al fin y al cabo estamos en la Edad de Piedra, no lo olvides), atravesarás **un paisaje un tanto peculiar:** Allí encontrarás pequeños **montículos con una forma bastante extraña que recuerda a una cabeza de dinosaurio,** a la que, naturalmente, habrás de subir.

Pero esto no es lo peor, ni mucho menos. Sino que entre una y otra cabeza se sucederán **unas potentes erupciones de fuego** capaces de derretir un iceberg, y que pueden «broncear» la pálida piel de Joe en unos segundos.

Para colmo, los enemigos no dejarán que te aburras ni un solo momento, sucediéndose los ataques de **los malditos pterodáctilos, así como de las rocas asesinas**.

Y como sorpresa final, tendrás que plantar cara al saurio más temible de todos los tiempos: **el Pincho Saurio.** Se trata de un curioso animal que, a imagen del más clásico y conocido armadillo, **enrolla su cuerpo de tal manera que se convierte en una bola.** Pero si no te apresuras, y aguantas pacientemente sus rodantes acometidas, **podrás acabar con él y pasar a la siguiente fase.**



Fase 6: La cueva del mamut

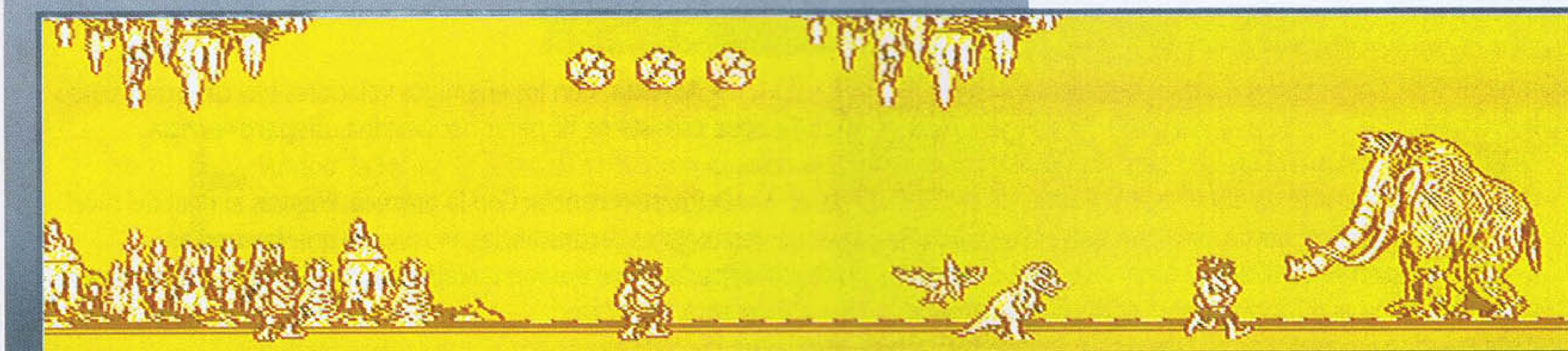
No le tengas miedo a la oscuridad, y **adéntrate en esta cueva** en la que te esperan grandes sorpresas. Desde el primer momento, saldrán a tu paso **criaturas de todos los tamaños y para todos los gustos,** que se dedicarán a incordiarte continuamente. Tendrás con ellas interesantes combates, pero tu misión consistirá en **eliminarlas para seguir buscando el exterior de la cueva,** y eso es lo único que piensas hacer.

Cuando menos te lo esperes, un sonido te anunciará lo que estabas esperando. **La salida de la cueva estará a tu alcance,** pero antes deberás luchar con un jefe de fase que te pondrá los pelos de punta: **L. Fante, de profesión mamut.**

Tendrás que sudar un poco para acabar con este hueso duro. Pero teniendo en cuenta que **su trompa es bastante frágil,** acabarás consiguiéndolo. De este modo, **podrás salir de esta misteriosa cueva, y afrontar una nueva fase.**



Viaja a la prehistoria de la mano de Joe & Mac y déjate llevar por sus impulsos.





Fase 7: El cementerio de los dinosaurios

Esta es una fase que se desarrolla en un escenario muy, muy peculiar: **el esqueleto de un dinosaurio.** Habrá enemigos por todas partes, pero **presta especial atención a los rayos**, pues pueden dejarte seco. Cuando veas que aparecen, **quédate quieto en el sitio y espera a que cesen.** Al fin y al cabo, la paciencia es la madre de la ciencia. ¿O no era así?

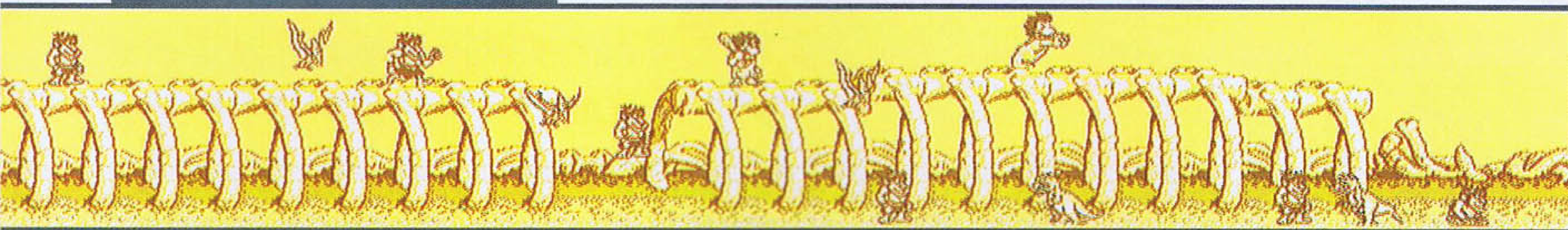
Y cuando la tormenta haya cesado y vuelvas a avanzar buscando la salida de este angustioso esqueleto, te encontrarás con un viejo conocido. Se trata, ni más ni menos, que del pajarraco que en una fase anterior te lanzaba huevos sin cesar, y que **ahora vuelve acompañado de sus «inocentes» crías.** Trata de no apresurarte, y así **podrás acabar con todas ellas.**

Una vez conseguido esto, **el cementerio de los dinosaurios habrá pasado a mejor vida.**

Fase 9: El orig

Como final espectacular, **te encontrarás en el interior de un organismo vivo.** Y en plan National Geographic, descubrirás las maravillas de la naturaleza, incluido **un buen lote de enemigos pesadísimos** a los que conviene **dar su merecido** por interrumpir tan científico momento.

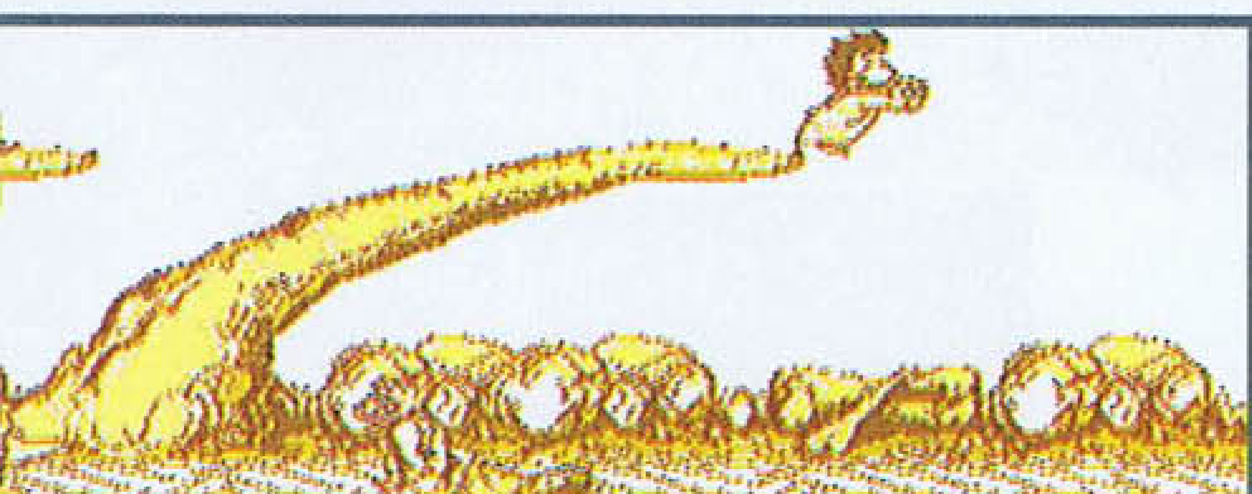




Fase 8: Una de costillas de saurio, oiga

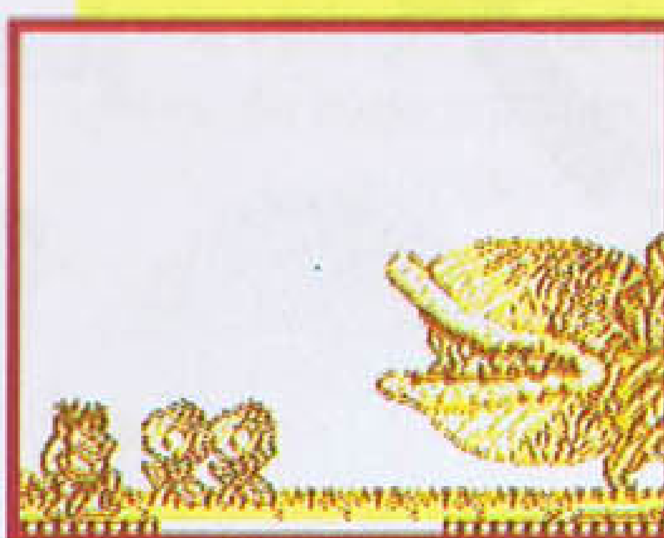
Podrás elegir entre **saltar de costilla en costilla**, o andar por el suelo como las personas. La primera opción es la más recomendable, pero no siempre se consigue. Por cierto, un nuevo tocagaitas se suma a la fiesta: **el mini-dino-volador con disparo**, ¡toma ya!

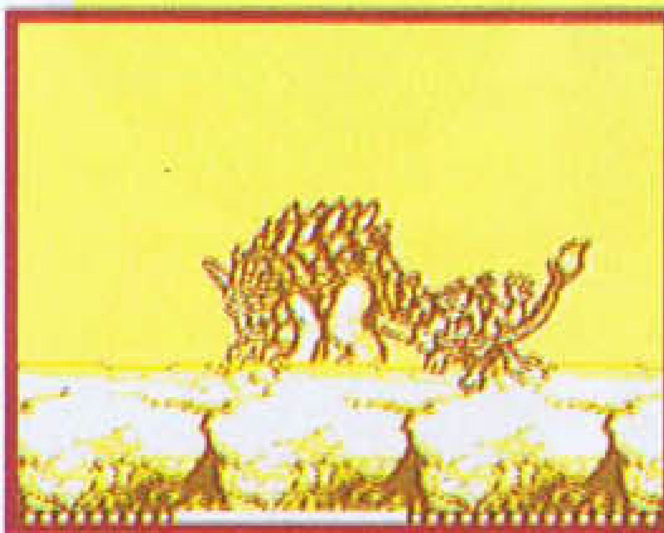
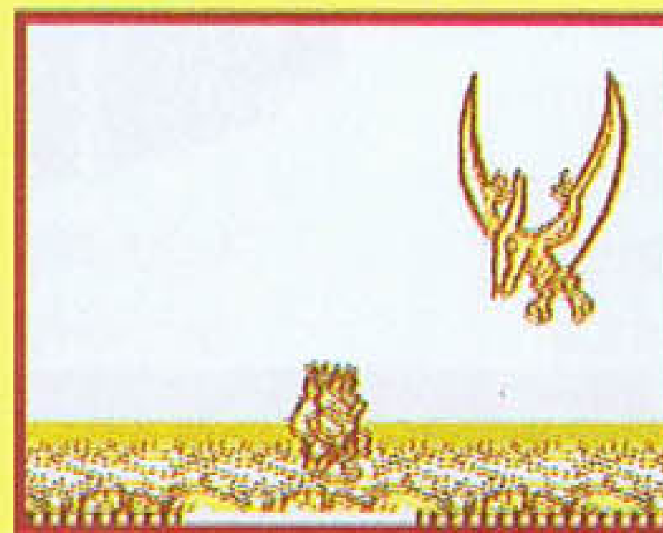
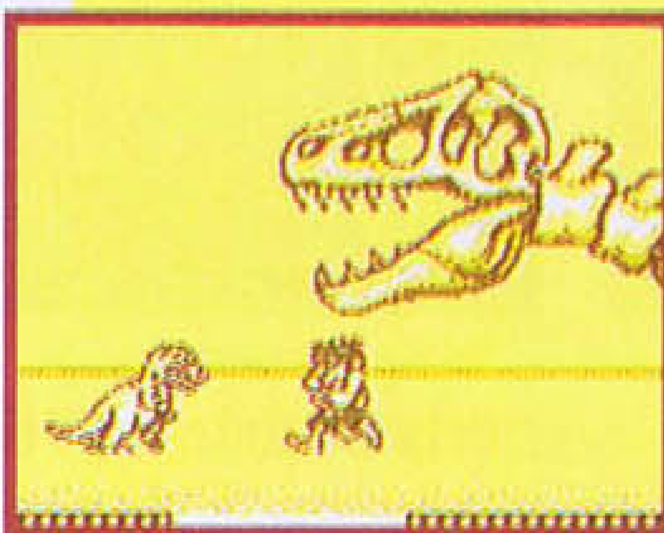
Luego, sólo quedará **eliminar al Tiranosaurio Estaenloshuesos** y evitar los saurios que te lance, y a otra cosa que se hace tarde.



en de la vida

Tras esta agradable visita turística, llegarás al último enemigo: **el corazón de la bestia.** Una viscerilla desagradecida que **nos enviará varios tipos de enemigos:** pterodáctilos, pequeños saurios y rocas asesinas. Pero **a base de dispararle,** acabarás haciéndole picadillo.



Enemigos finales

• **Dino, el Saurio:** Sitúate en el extremo izquierdo de la piedra y **dispara a toda velocidad,** al tiempo que saltas para esquivar sus rocas asesinas. Se rendirá a tus pies.

• **Encarnívora, la insaciable:** Mantente a una distancia prudente, apunta hacia su boca y dispara todo lo rápido que sepas. Y presta **atención a sus regalitos vegetales.**

• **El pájaro de los huevos:** Déjale volar hasta que salga de la pantalla. Entonces, usa tu supersalto y **lánzale tu arma desde lo alto.** Que no te caigan encima los huevos.

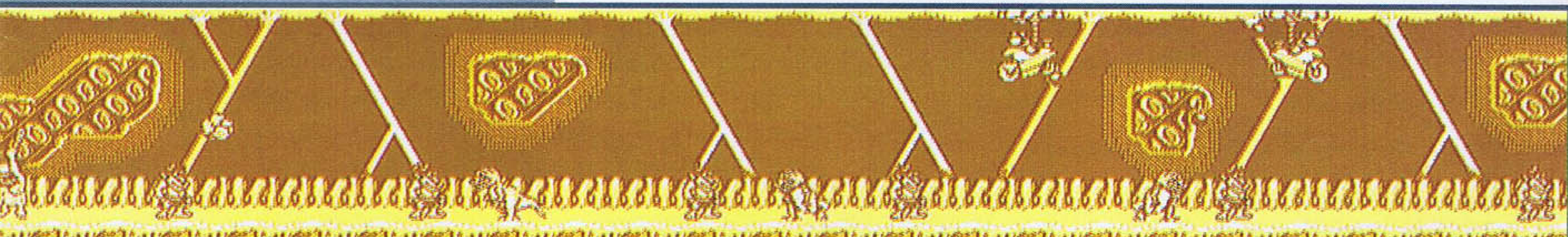
• **El Pincho Saurio:** Cada vez que vaya hacia ti hecho una bola, **utiliza el supersalto para evitarle**. Y cuando se relaje, aprovecha para darle tela. Así de fácil.

• **L Fante:** Apréndete su recorrido (siempre es el mismo) y **golpéale en la trompa.** Si llevas un arma distinta al hacha de piedra, es más fácil acabar con este mastodonte.

• **El pájaro que perdió los huevos:**.Mantente en el centro, acaba con su cría, **utiliza tu supersalto** cuando vaya a aparecer en la pantalla, y dale lo suyo. De nada.

• **El Tiranosaurio Estaenloshuesos:** Utiliza el supersalto para **evitar los saurios que te lanza,** al tiempo que disparas a su cabeza. Limpiamente.

• **El corazón de la bestia:** Sitúate en el lado contrario al de los objetos que te lanza, y **dispara apuntando a su corazón.**



Aunque no sea excesivamente difícil, Push Over crea los suficientes problemas para tener que aplicar una buen memoria, visión de espacio yestrategia mental. Pero para que sea un poco más fácil, aquí tenéis la manera de completar las fases más complicadas de este entretenido y original juego, junto a sus passwords.

PUSHOVER



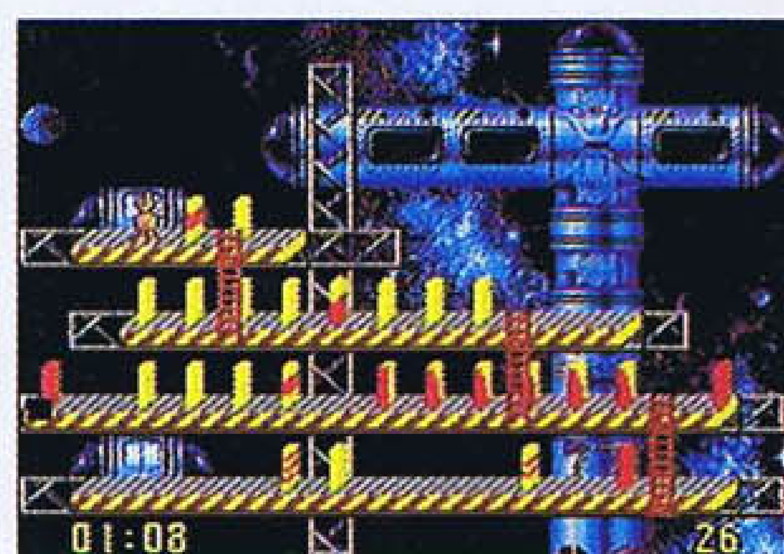
*Nivel 13: 05634

Tendrás que ser rápido para hacerlo en el tiempo permitido. Corre una posición a la derecha el standard que está al lado del delay, **coloca en su lugar el tumbler y el delay en el lugar donde estaba el tumbler.** Finalmente, empuja en el último nivel y ya puedes respirar tranquilo.



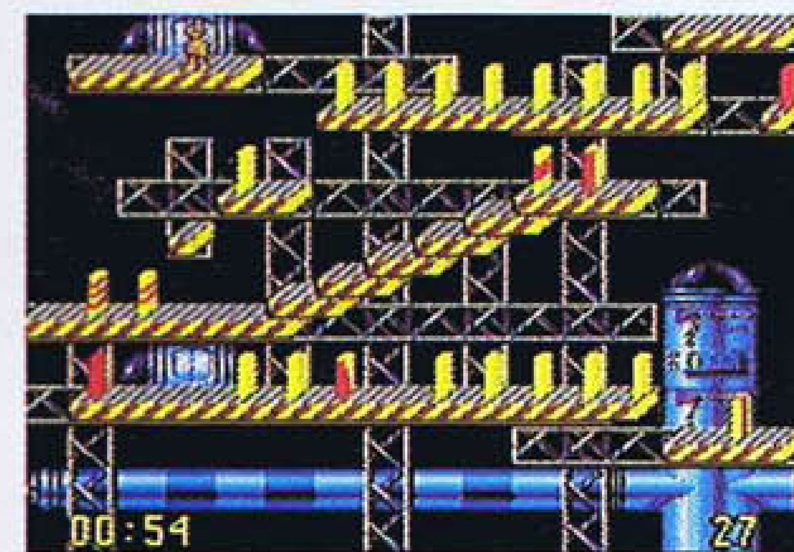
*Nivel 24: 10246

Corre el standard una posición a la izquierda, **pon el exploder justo encima** del splitter **y empuja el tumbler.** Bastante sencillo, ¿no?



*Nivel 26: 11782

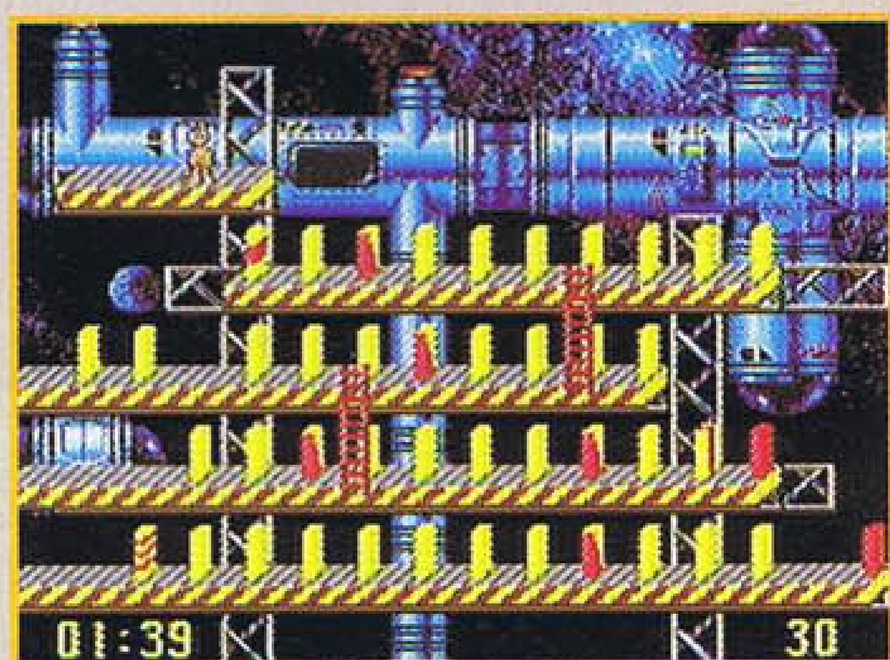
Deja el tumbler al final del primer piso. En el tercero, pon 3 standards, 5 delays, 1 standard y 1 exploder. **Coge el standard** del segundo piso y **pon el tumbler junto al vanisher.**



*Nivel 27: 11270

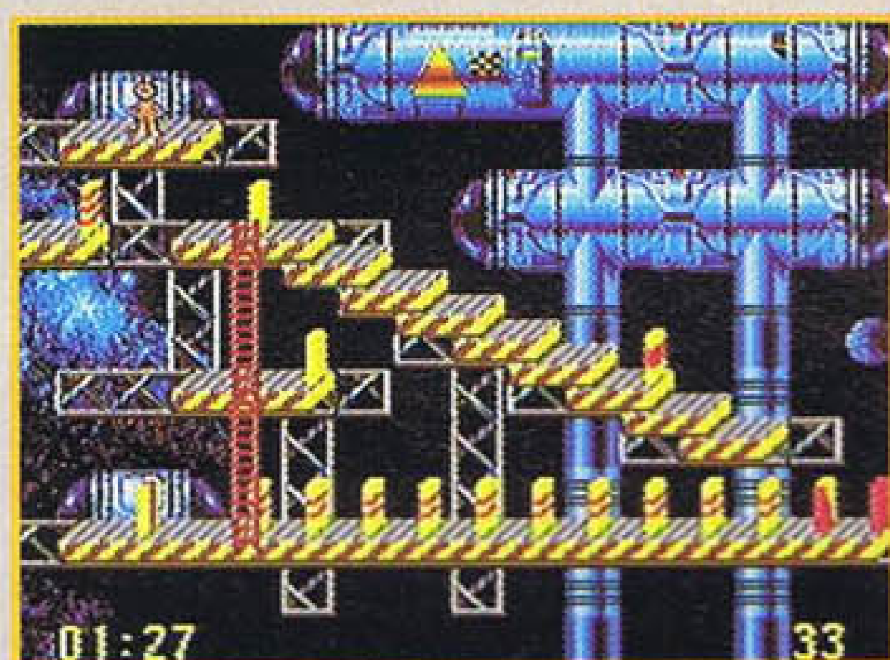
¡Ojo con éste! **Pon el exploder** a la derecha del vanisher. **Sube el vanisher** y empújalo contra el tumbler, pero no te quedes mirando. Corre hacia abajo, salta por el agujero que ha hecho el exploder, **coge el primer standard que veas** y ponlo a la derecha del delay. Ah!, y sécate el sudor de la frente.

* Nota: Por facilidad de nomenclatura hemos conservado los nombres de las fichas de dominó en inglés. Son éstos: STANDARD, STOPPER, SPLITTER, EXPLODER, TUMBLER, DELAY, BRIDGER, VANISH, ASCENDER Y TRIGGER. Consulta las instrucciones para saber la función de cada una.



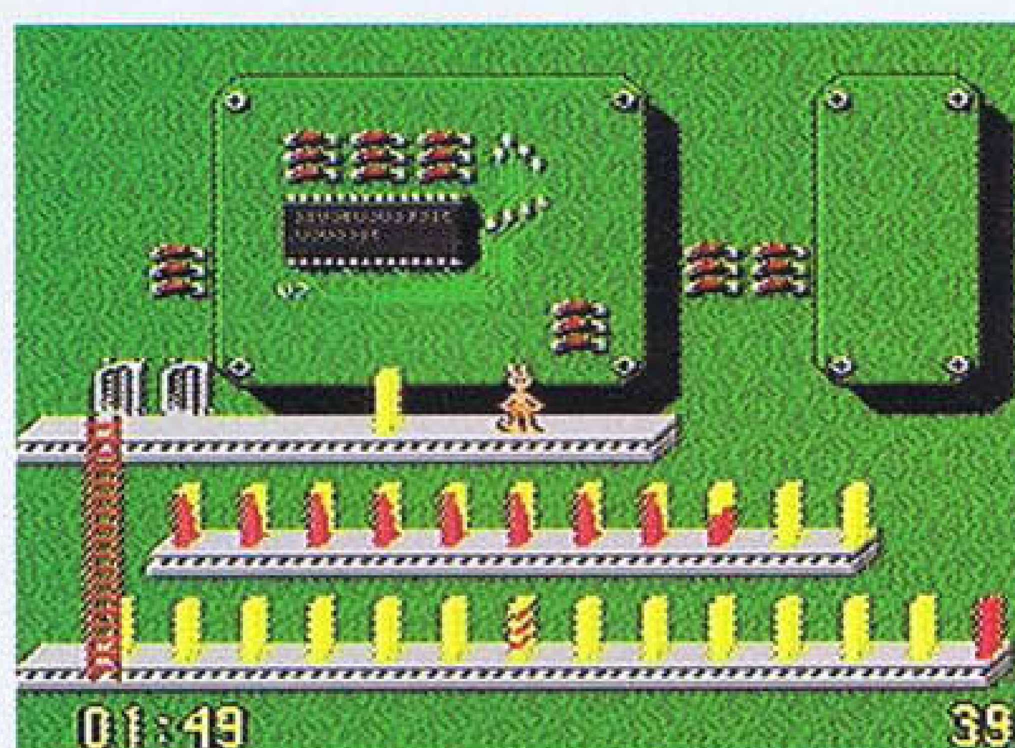
*Nivel 30: 08718

Más sencillo de lo que parece. **El tumbler debe intercambiar su posición con el standard** que está a la izquierda del hueco del segundo piso. **Pon el ascender en el hueco** y **empuja el standard** de la izquierda de ese mismo piso. ¿Ves como es fácil?



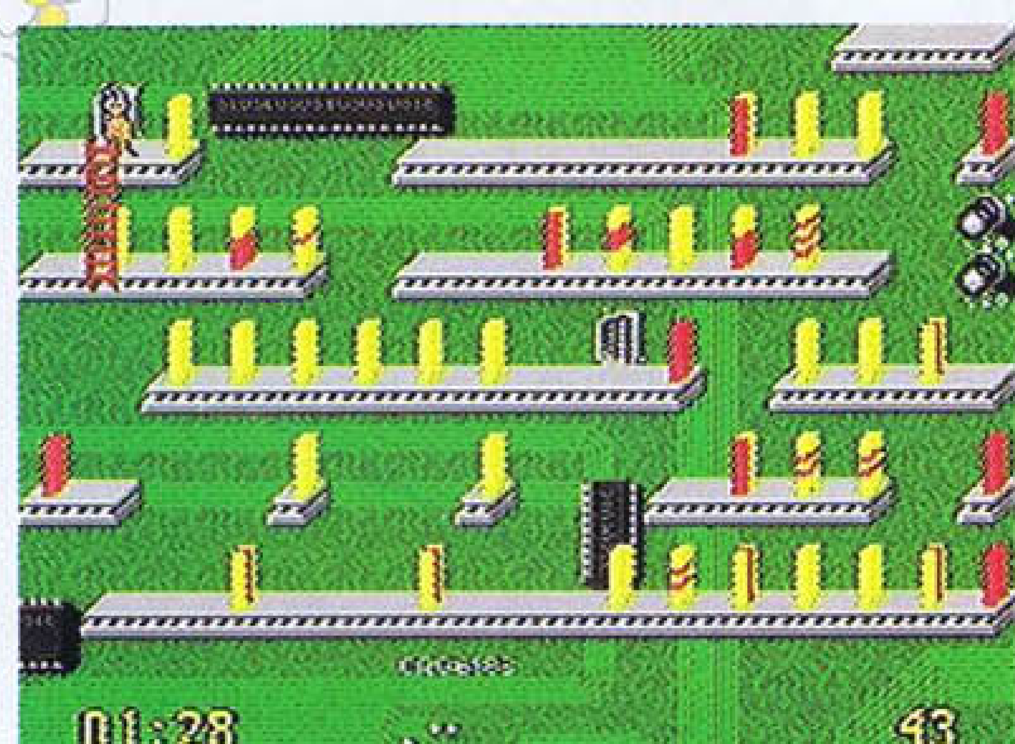
*Nivel 33: 25102

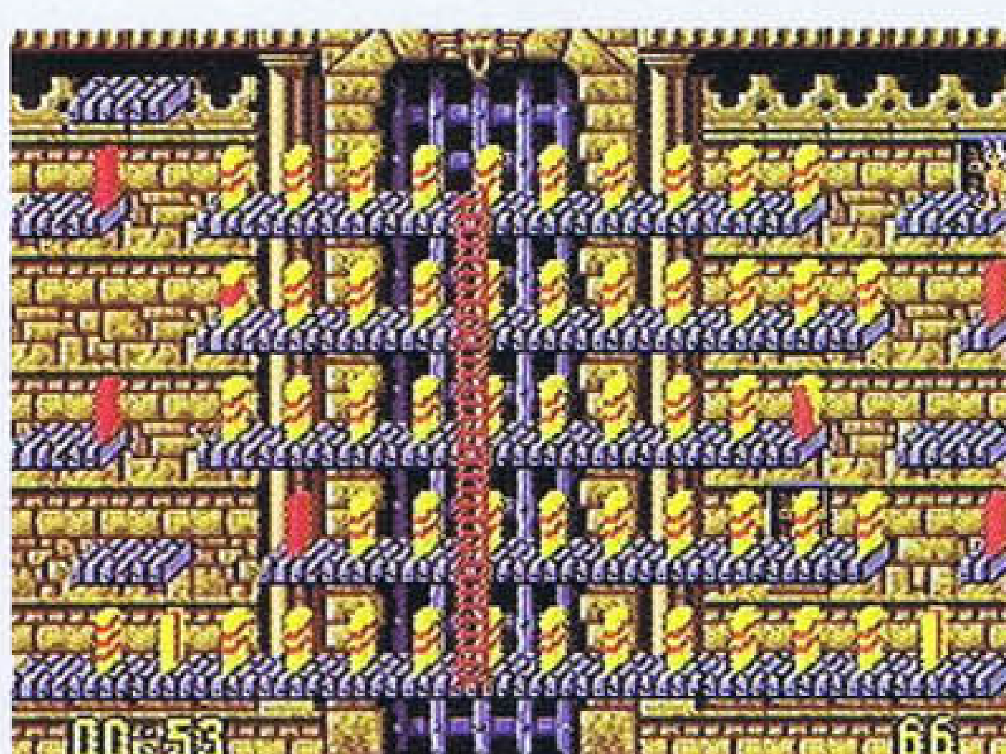
Coloca el tumbler al principio de los escalones. Baja al último piso y **pon el stopper** a la izquierda del ascender. **Deja el delay** en el lugar donde estaba el stopper y **móntate una fila de nueve vanisher con un standard a cada lado. Empuja el vanisher contra el tumbler,** y descansa.



*Nivel 39: 26638

Monta **una fila de siete standards** en el primer piso. Para ello, coge seis de la izquierda del trigger. **Pon el stopper en el borde de la izquierda** del tercer piso, y **deja un standard** en el lado opuesto. **Empuja en el primer piso** y aún te sobrarán tres segundos para salir.



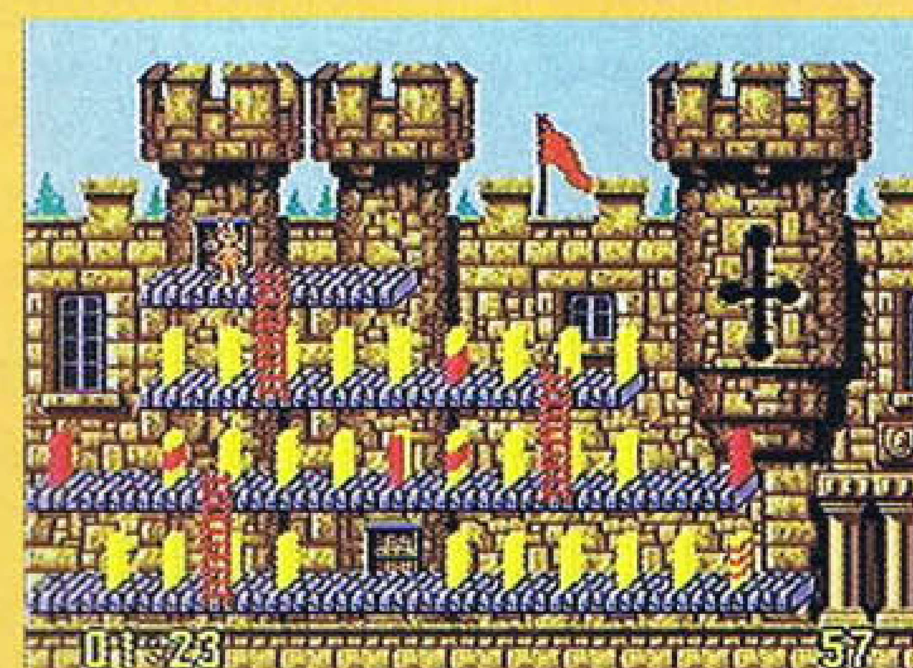


*Nivel 66: 18047

Cuestión de velocidad. Baja al último nivel y **empuja el ascender** más próximo al trigger. Asciende un piso y **coge el topper de la izquierda**, llévatelo al piso de arriba y **tírate por la izquierda** a la pequeña plataforma. **Coloca el stopper a la izquierda** y espera a que venga el tumbler. Cuando rebote, **coge nuevamente el stopper** y persigue al tumbler. **Adelántalo y ponlo al final de la derecha.** Fiuuu!, por poco.

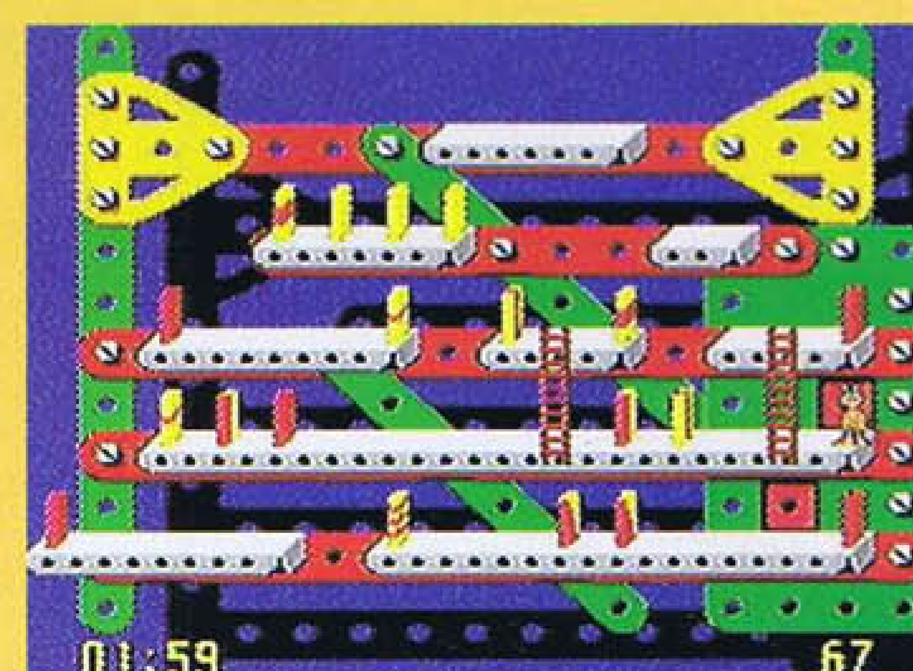
*Nivel 43: 31758

Muy fácil. **Coge el standard, tírate sobre el splitter y empuja el tumbler** hacia la izquierda. ¿A que es virguero?



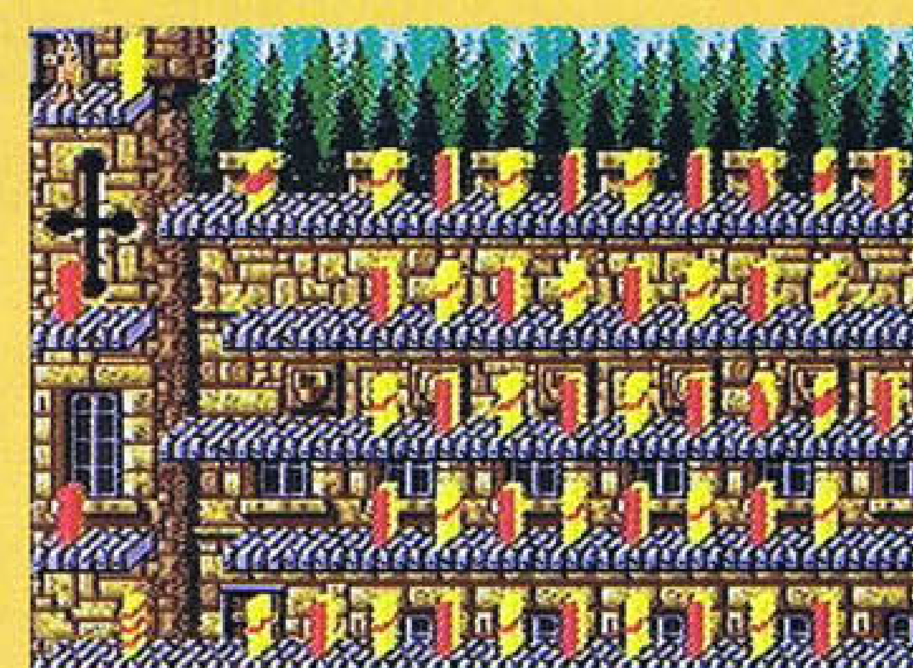
*Nivel 57: 19006

Coge el standard que está a la izquierda del exploder **y sube al piso más alto. Tírate con él** sobre el splitter. Baja y acaba tu labor.



*Nivel 67: 17535

Pon así **la fila central:** hueco, exploder, ascender, bridger, stopper, tres huecos, topper, hueco y exploder. **Empuja el tumbler** contra el ascender. Luego, **corre el stopper** de la derecha hacia la izquierda y **deja el otro** en el borde. **Tírate con el bridger y ponlo** en el borde.



*Nivel 61: 17982

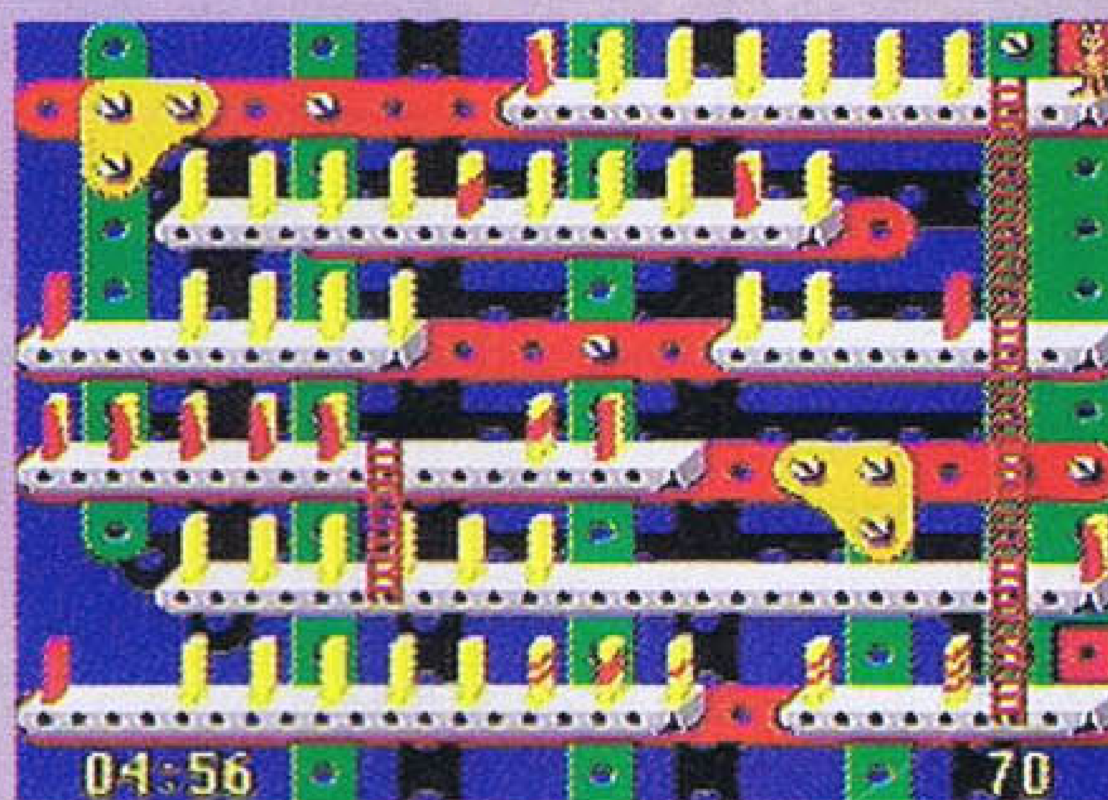
Empuja el standard y **deja el bridger** en el borde del segundo piso. **Coge el exploder** de la derecha y ponlo donde estuvo el bridger. Baja un nivel, **coge el tumbler, ponlo en el borde izquierdo** y espera.



***Nivel 69: 20095**

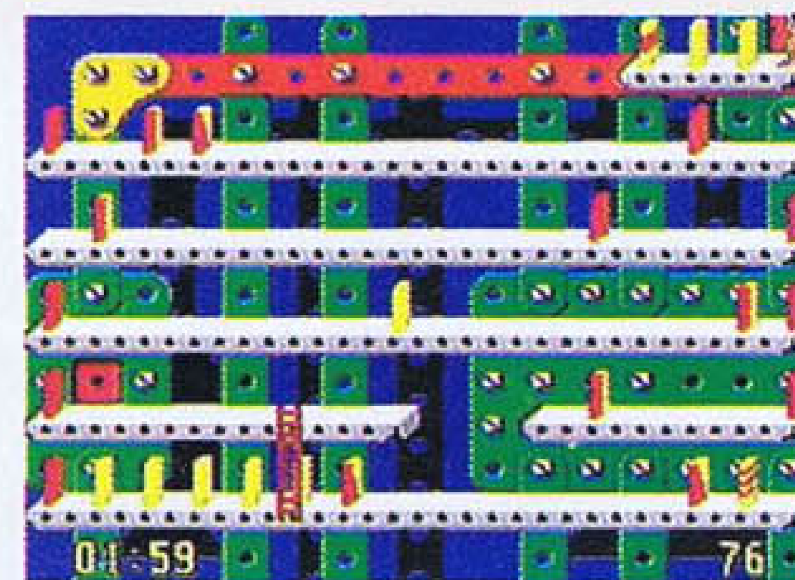
Coloca las fichas como en la imagen, **empuja el ascender de la derecha** del nivel más bajo y **todo fluirá perfectamente.**

Si te encanta el dominó pero no tienes con quién jugar, Push Over es la solucción.



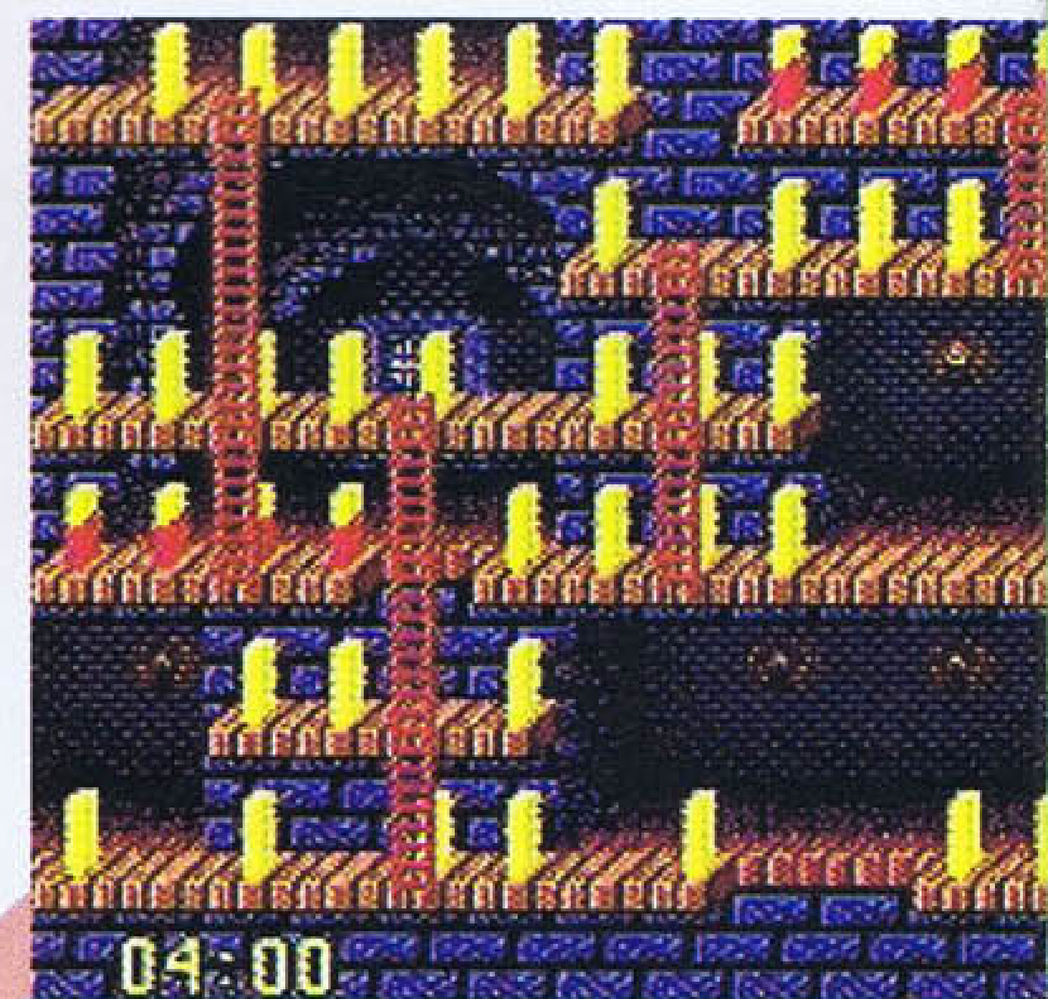
***Nivel 70: 19071**

Coge el delay del primer piso y ponlo a la derecha del **stopper** del tercer piso. Pon en su lugar el **standard** del borde del tercer piso. **Sube el stopper** al primer piso, después, **traslada cuatro delays** al cuarto piso a la derecha del quinto piso. **El delay restante,** súbelo al tercer piso y ponlo a la izquierda de su homólogo. Finalmente, **empuja el standard** de la derecha del primer piso, y **la debacle estará formada.**



***Nivel 76: 21631**

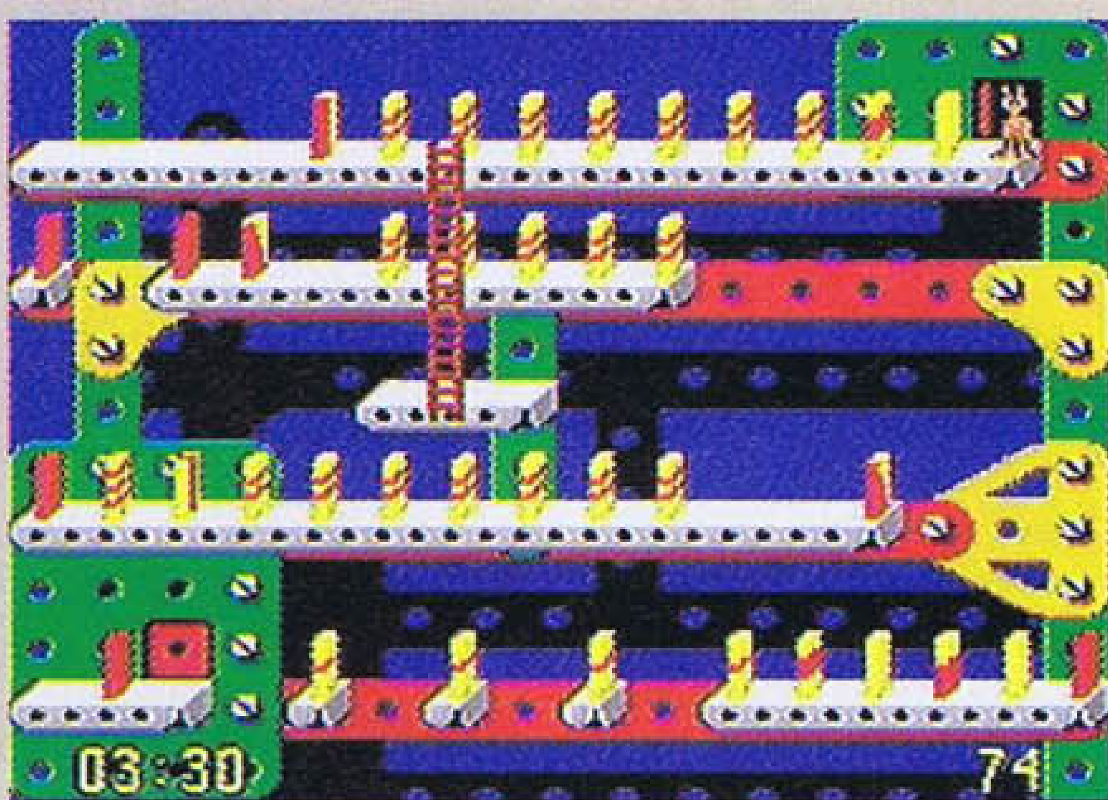
¡Tiene truco! **Empuja los standard** de arriba, salta al nivel inferior y **cuando el tumbler golpee al delay**, coge este último antes de que caiga (éste es el truco). **Pon el delay a la izquierda del stopper** de la derecha. Salta por los agujeros, **coge el standard** solitario y llévalo **al lado del delay** que está **a la izquierda del trigger.**





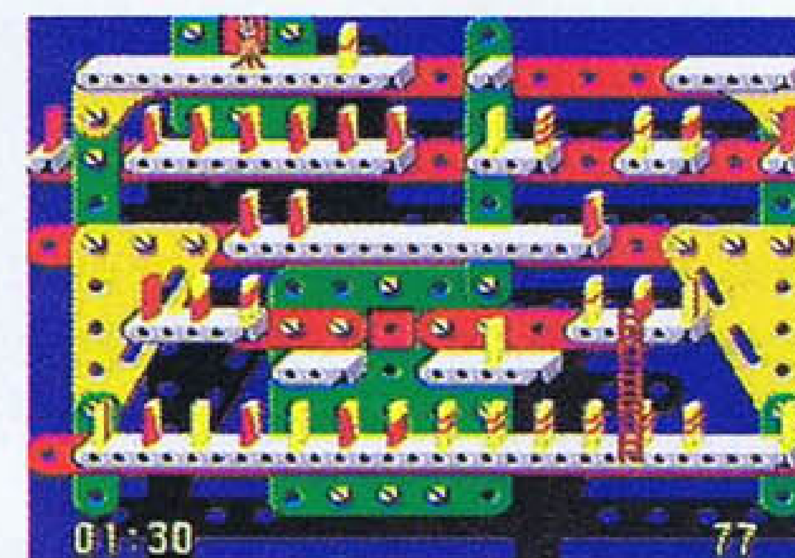
***Nivel 73: 23167**

Pon un standard a cada lado del **stopper central**. Sube por la escalera pequeña y **pon el tumbler a la izquierda del delay**. Ahora, sube por la escalera grande e intercambia **la posición del standard por el tumbler** de la derecha. Finalmente, **pon el ascender entre los dos delays** y empújalo hacia la derecha. **Se producirá una hermosa cascada.**



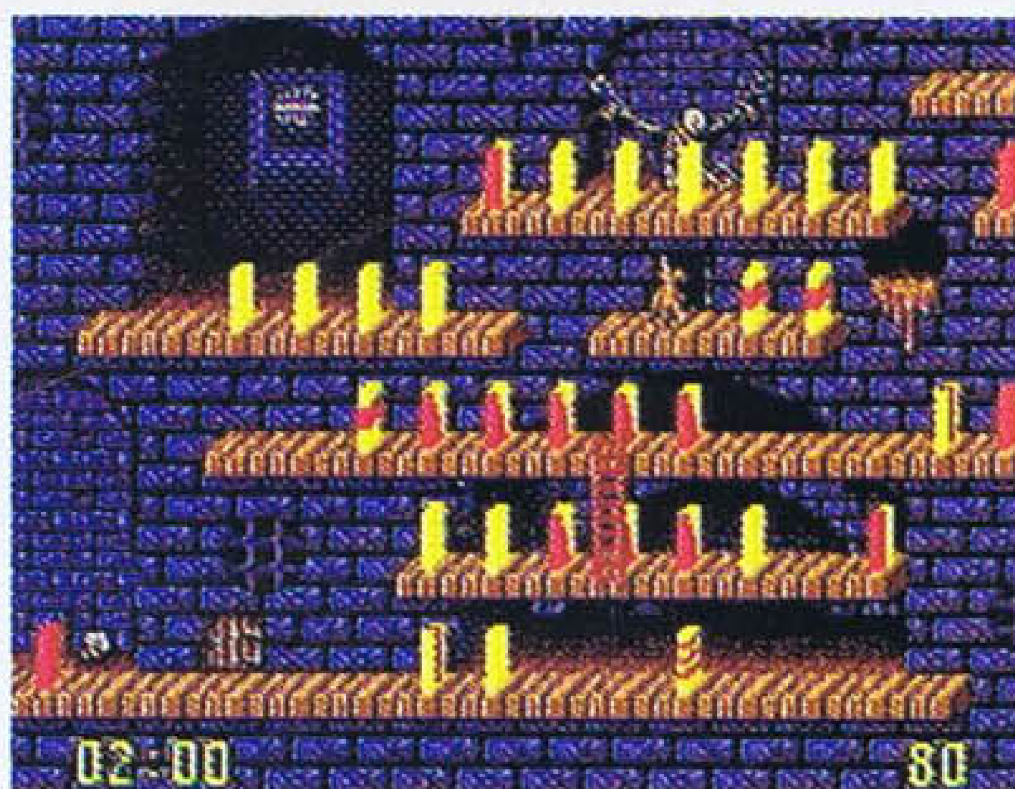
***Nivel 74: 24191**

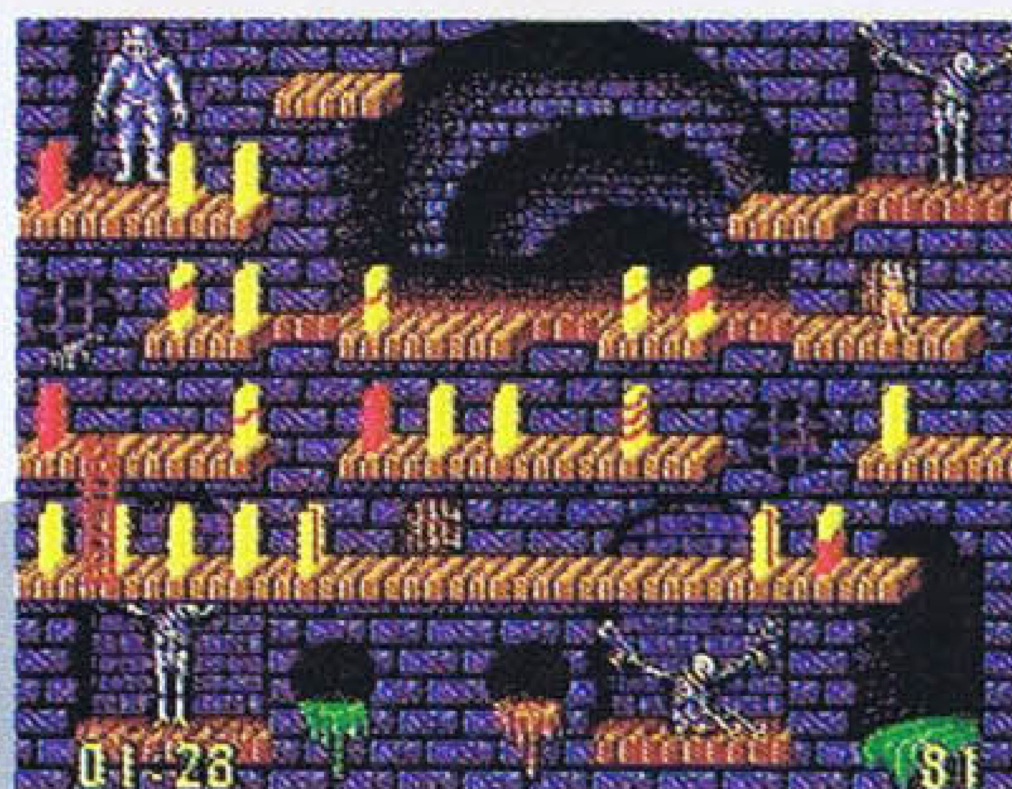
No es tan difícil como parece. **Empuja el standard contra el tumbler** y corre hacia **el exploder** para bajar al piso inferior. Ahora tendrás que ser muy rápido, pues tan pronto como **el delay golpee el stopper,** deberás cogerlo, bajar dos pisos con él y, cuando **el vanisher golpee al ascender, poner el stopper en el lugar del ascender.** Así tendrás prisionero **al tumbler** hasta que los demás acaben de divertirse. En ese momento, **quita el stopper para que el tumbler acabe su función.**

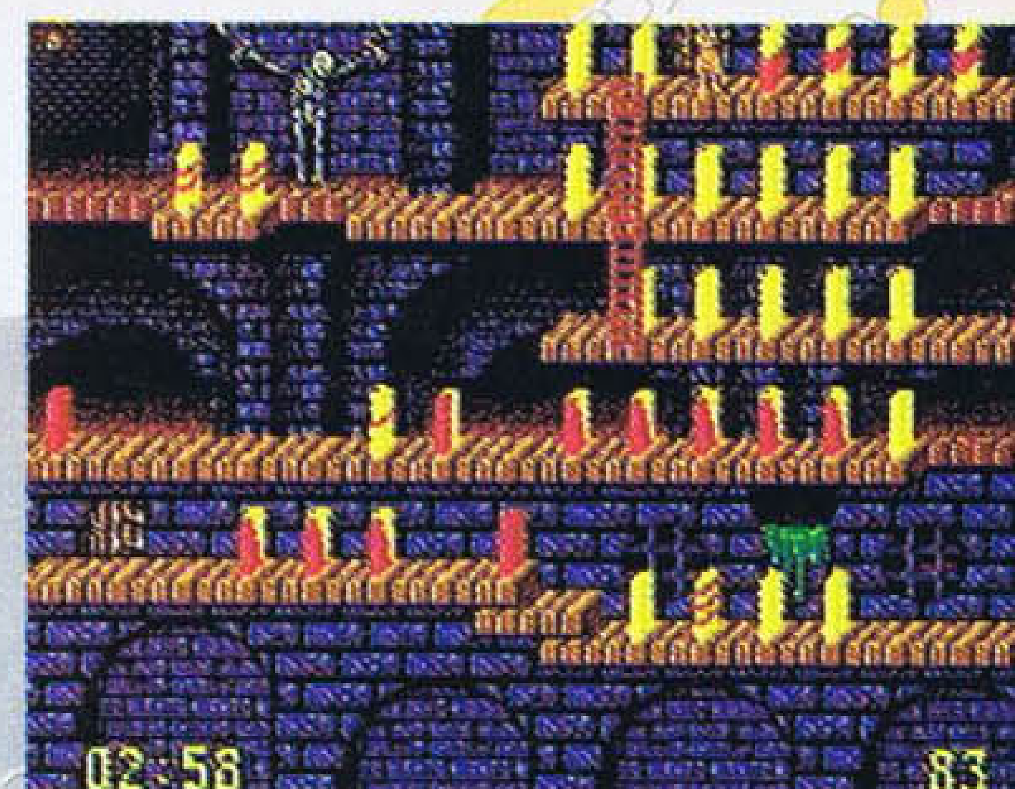


***Nivel 77: 22143**

Coloca el bridger, salta al nivel inferior y **pon tres delays** en el borde derecho. **Coge el standard y lánzate sobre el splitter**. Vé por **el otro bridger** y ponlo en el borde izquierdo. ¡Ah!, y cúbrelo con **el standard solitario.**







***Nivel 80: 28927**

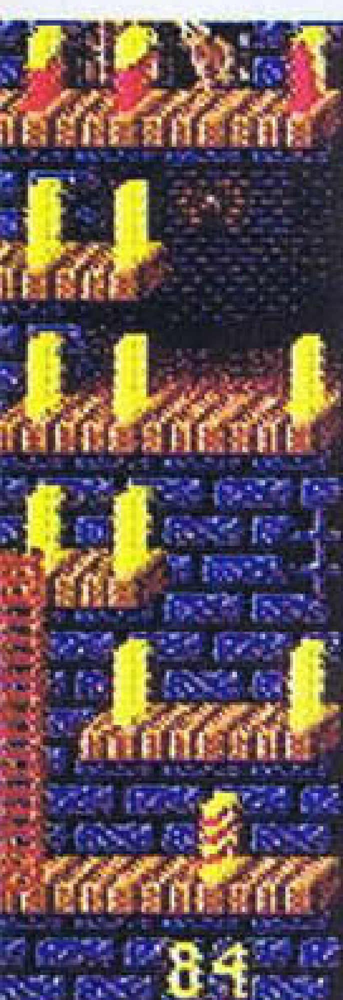
Empuja el tumbler que está al borde. **Coge el otro tumbler** y trasládalo al hueco que hay **al lado del exploder**. Baja al último piso, **corre el ascender** una posición a la izquierda, **coge el stopper** y ponlo en el borde de la derecha. Y a ser posible, **no te vuelvas loco.**

***Nivel 81: 29439**

Camina hacia la derecha y **coge el standard**. Tírate **contra el splitter** para **activar el ascender**, y empuja el que queda. **El tumbler** quedará atrapado. **Mueve el stopper** de la derecha hacia la izquierda **sin liberar el tumbler. Con los standard que sobran, monta una fila que llegue al trigger.**

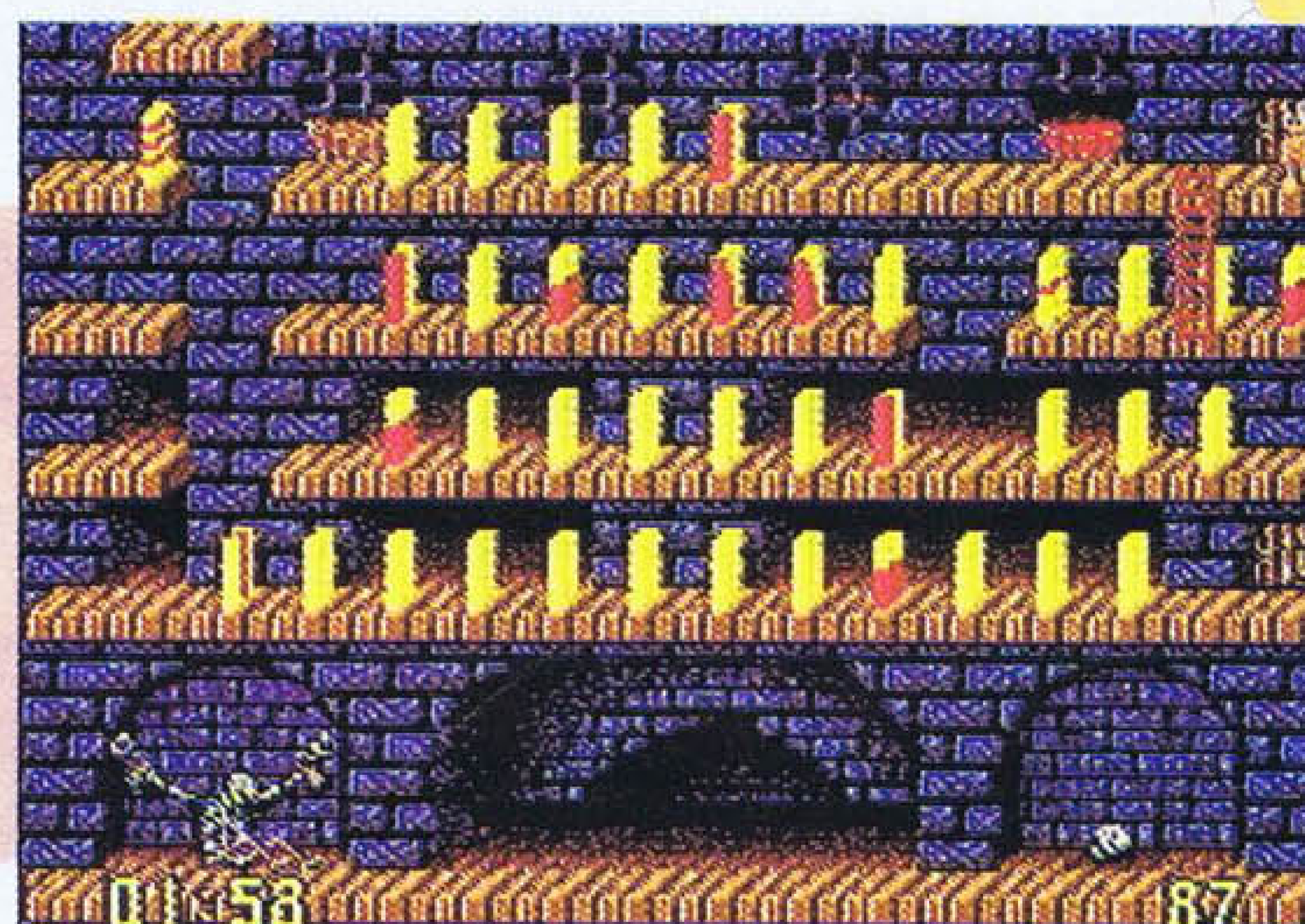
***Nivel 83: 29951**

Deja el standard de la derecha del segundo piso en la izquierda del tercero. En su hueco, **pon un tumbler.** Completa el segundo piso con **bridger, tumbler y splitter**. Luego, empuja los **dos standard**, baja al quinto piso, **pon el standard** de la derecha **del trigger** a su izquierda y **lleva el stopper** a la derecha.



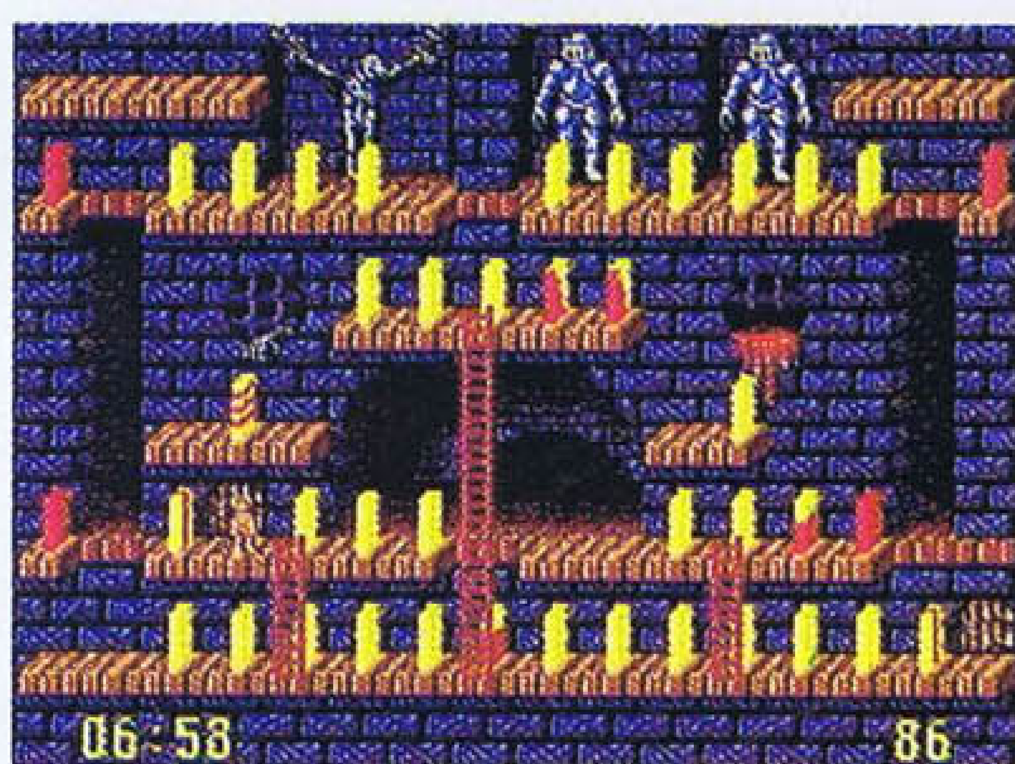
***Nivel 84: 31999**

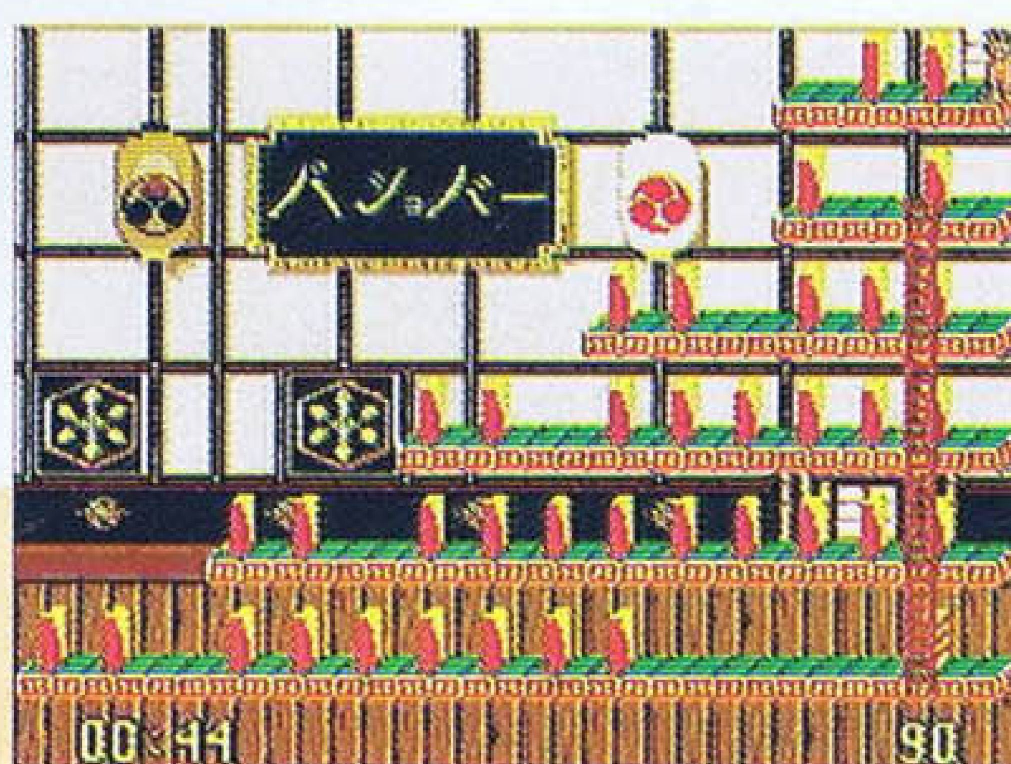
Pon el delay a la izquierda del trigger. Ahora rellena todos los huecos **con splitters**, empezando desde abajo. Asegúrate de dejar libre el hueco **entre los dos standard** del último nivel de la izquierda. Si no lo haces así, tendrás colisión. **Empuja los standard** de arriba, y ya está.

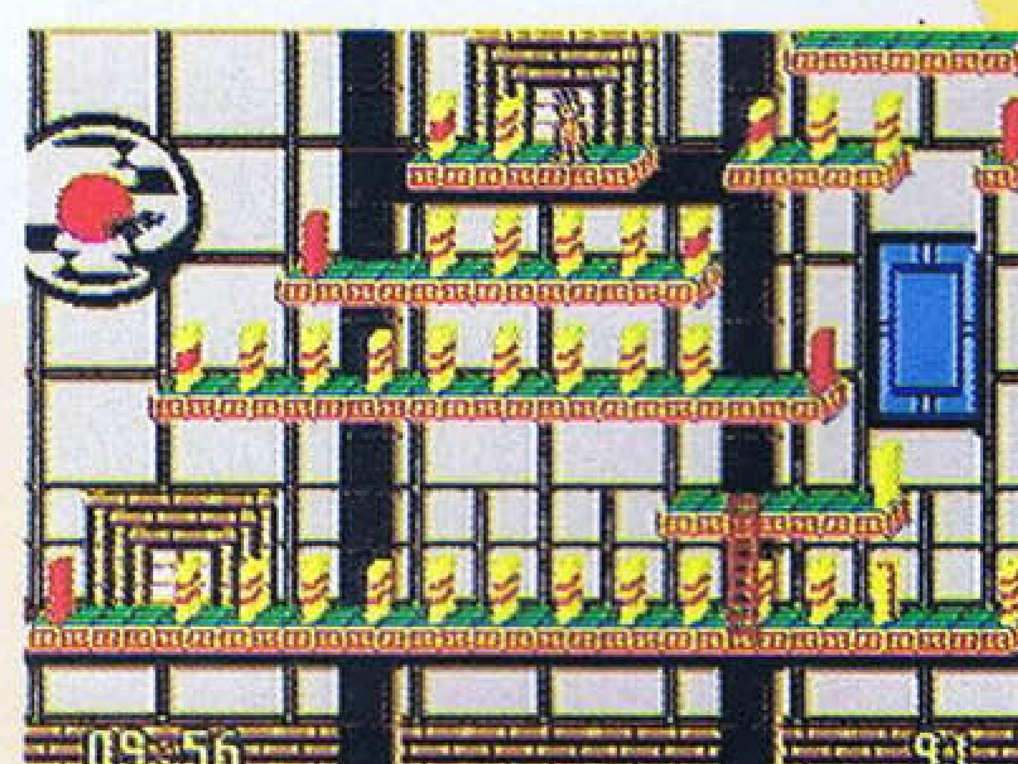


***Nivel 86: 31487**

El nivel intermedio, al final de la escalera, debe quedar como sigue de izquierda a derecha: **dos delays, splitte y dos standard. Lleva el ascender** que está al lado de la puerta al piso de abajo y sube otra vez a la puerta. Por último, **empuja el standard, y ya está.**







***Nivel 87: 30975**

La clave está en el piso de arriba. **Lleva los standard** a la derecha del exploder y continúa la fila con **el bridger y los dos standard** del piso de abajo. **Empuja el standard** de la izquierda, **coge el splitter y salta con él.**

***Nivel 90: 28671**

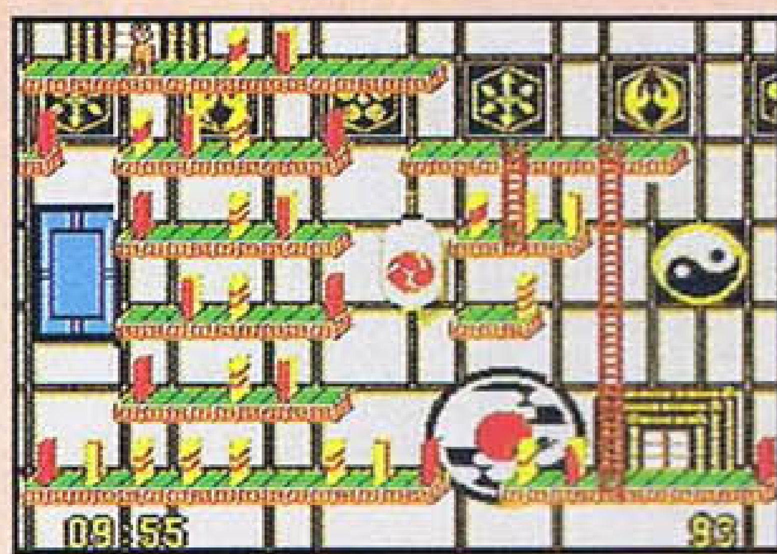
Empuja el delay contra el exploder. Baja un piso, coge **el delay** de la derecha y llévalo al lado del **trigger.** Completa la fila de delays del último piso con los de la derecha del piso superior, empezando por el tercero a la izquierda.

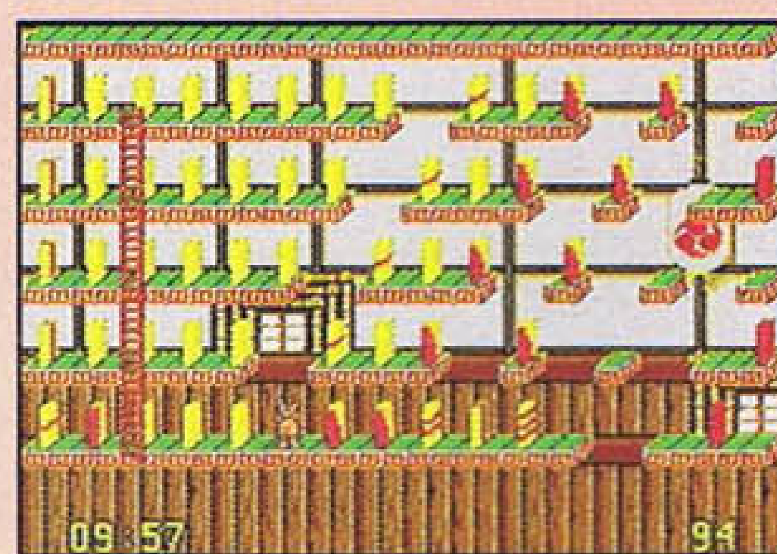
***Nivel 91: 28159**

Pon el vanisher y el tumbler un espacio a la derecha. **Empuja el vanisher.** Baja, coge un tumbler y retrásalo. Pon el stopper a la derecha de la escalera. Sube, llévate el standard y ponlo junto al trigger. Cuando caiga el tumbler, **quita el stopper.**

***Nivel 93: 26623**

Corre el tumbler unos pasos atras y empújalo. Salta a la escalera y sube el tumbler al borde izquierdo del segundo nivel. **Coge el delay** y ponlo bajo el último piso de la izquierda. **Moviendo el stopper de la izquierda,** reduce el espacio del tumbler. **Sube a por el ascender** y sitúalo en posición de llegar al trigger. **Sube a por el standard**, pónlo a la izquierda del ascender y **libera el tumbler.**

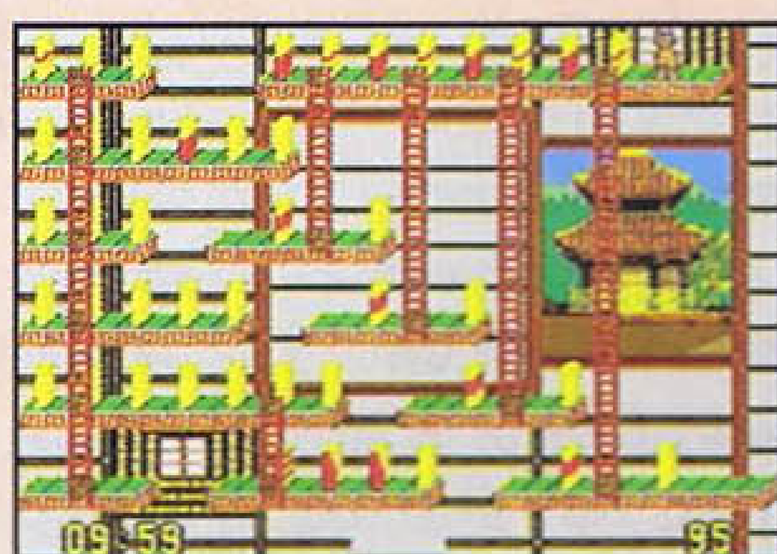




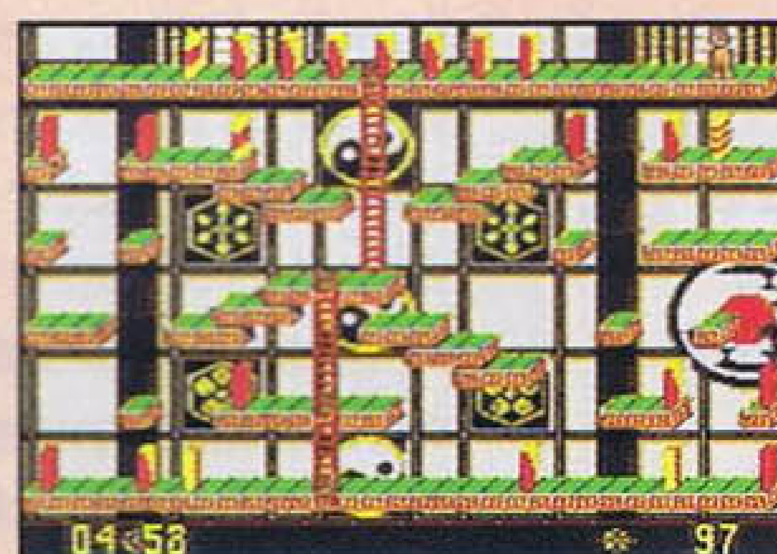
***Nivel 94: 25599**

Coge el ascender de arriba y tírate con él por el borde. Se quedará colgado. Haz lo mismo con los dos ascender siguientes. Ahora, **intercambia la posición del bridger y el tumbler** que están juntos en el último piso. Sube al cuarto piso y tírate con el standard para activar el splitter. **Cuelga el ascender que te queda.**

***Nivel 95: 25087**



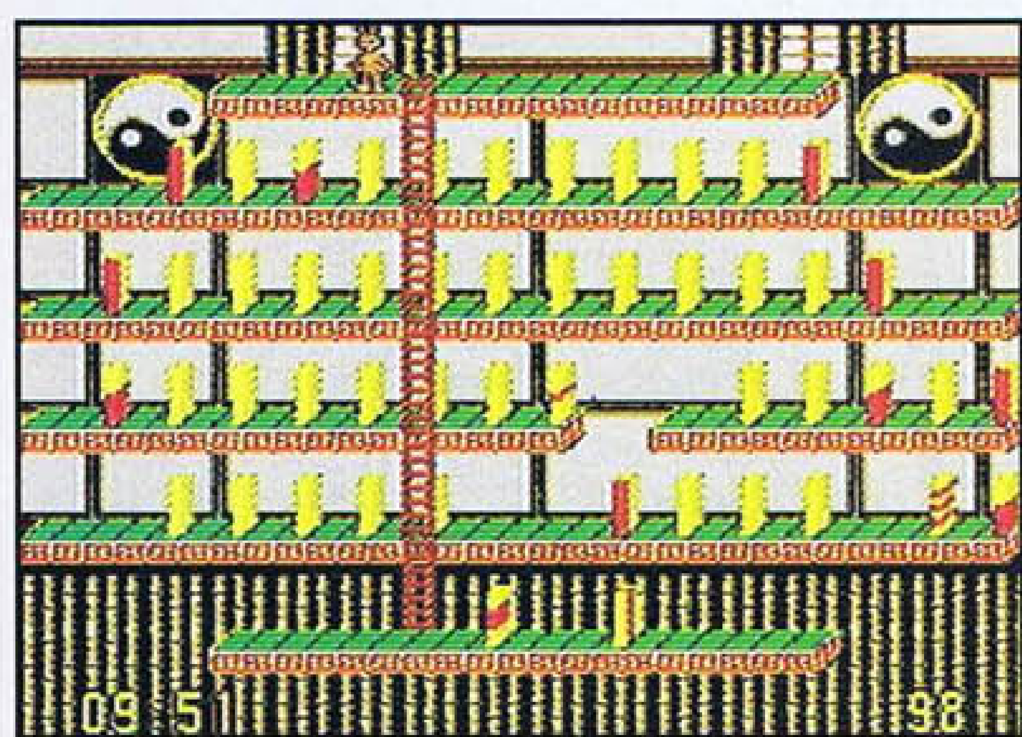
Baja las escaleras y monta una fila de bridger, tumbler, splitter y standard en cada piso. Intercambia la posición **del splitter** del segundo piso con el standard de la derecha. **Pon dos delays** y un standard al lado del trigger. Tírate **con el standard** de arriba sobre el splitter y **coge el bridger**. Llévalo hasta la puerta de salida y empújalo para poder pasar antes de que caiga el trigger.



***Nivel 97: 09215**

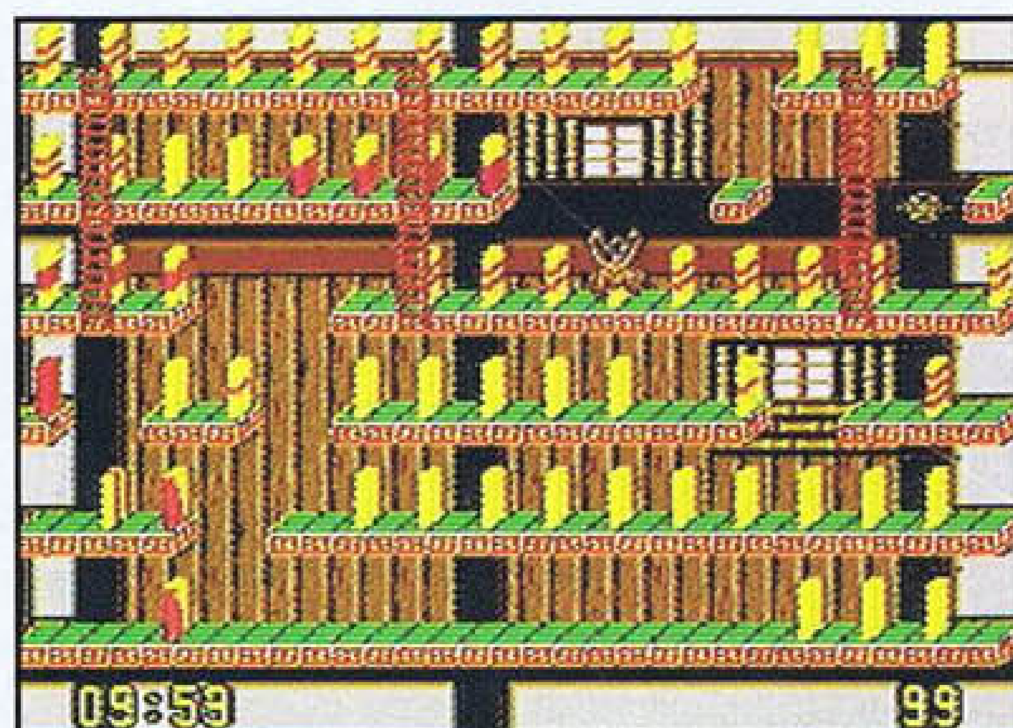
Intercambia **la posición del tumbler** con el segundo exploder que hay a su derecha. **Empuja el tumbler contra el delay**. Salta por el agujero que se forma. Coge el delay más a la derecha del último piso y ponlo junto al ascender. Rápidamente, sube y, quitando el stopper, **libera el ascender antes de que caiga el trigger. Y todo a gran velocidad.**

No están todos los que son, pero sí son todos los que están. Aquí tienes las soluciones a las zonas más difíciles de este calculador cartucho para la Super.



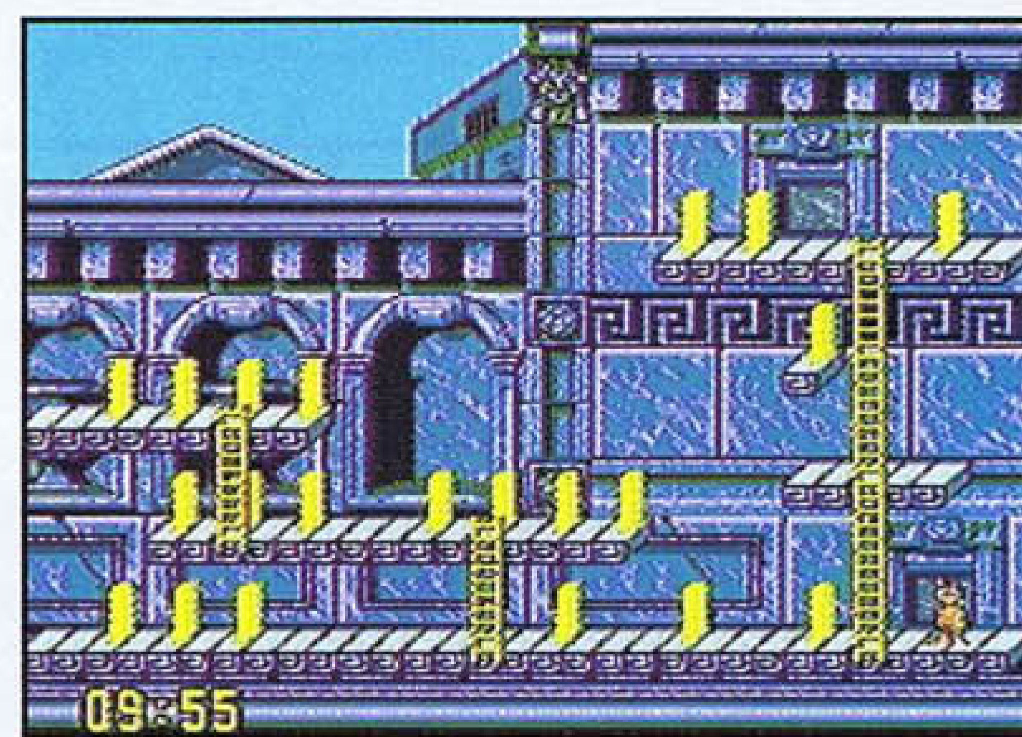
***Nivel 98: 10239**

Baja un piso y **corre el exploder de la derecha dos posiciones.** Después, llena el hueco que queda con un standard y un splitter. Vé a los otros pisos **poniendo splitters debajo de los exploders.** Ahora, tírate con un standard sobre el splitter del segundo piso. Baja al último piso saltando por el agujero, **pilla el tumbler y... ¿tú que crees?**



***Nivel 99: 09727**

Pon un splitter entre los vanishers del tercer piso. Coge un standard del piso de arriba a la derecha y ponlo junto al splitter. **Coloca el vannisher donde estaba el splitter** y acaba la fila con un tumbler. Lo demás queda en tus manos.



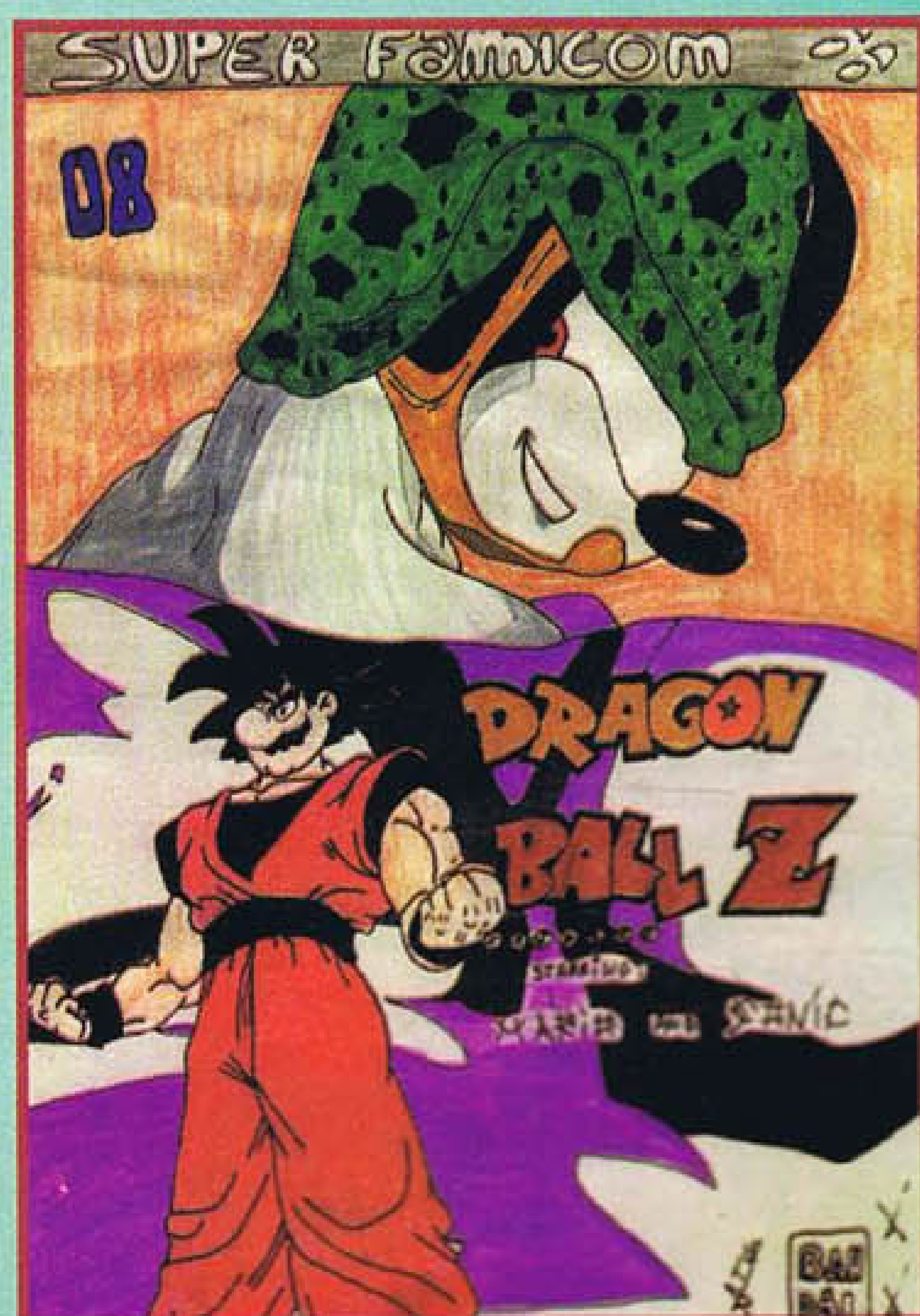
***Nivel 100 : 44543.**

A estas alturas deberías hacer este nivel **con los ojos cerrados**. Se trata precisamente de eso. **Las marcas no aparecen y tendrás que averiguar cuáles son los códigos** correspondientes a cada ficha. Es muy sencillo, así que si quieres retirarte a descansar, ésta vez lo tendrás que hacer por ti mismo. Mucha suerte.

ZONA ZERO



Javier Moreno Pérez (ALICANTE)



Albert Torner García (BARCELONA)



Israel Bancalero Rivas (SEVILLA)



Segundo Yuste Rubio (MADRID)



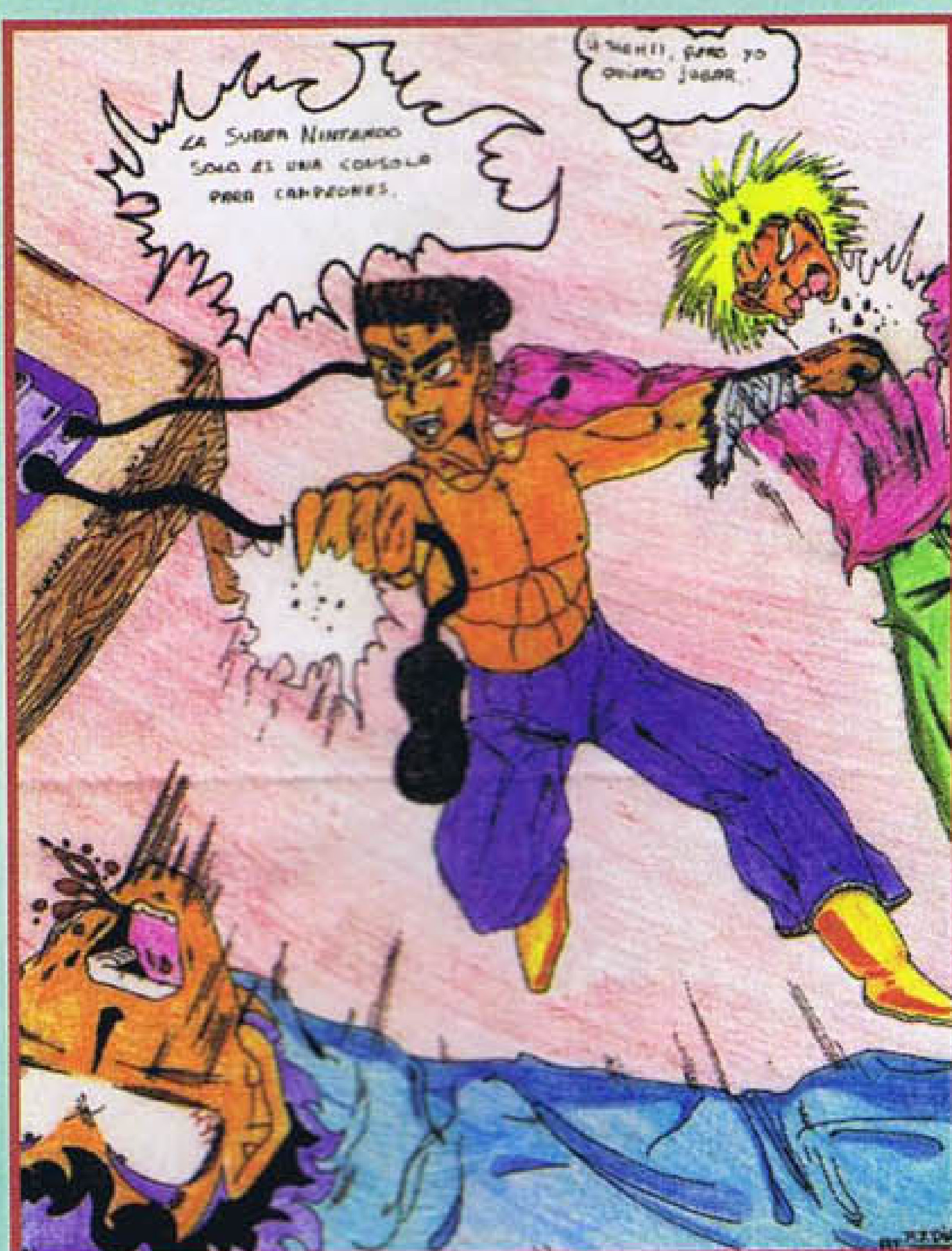
Luis Arnáiz Martínez (VALENCIA)



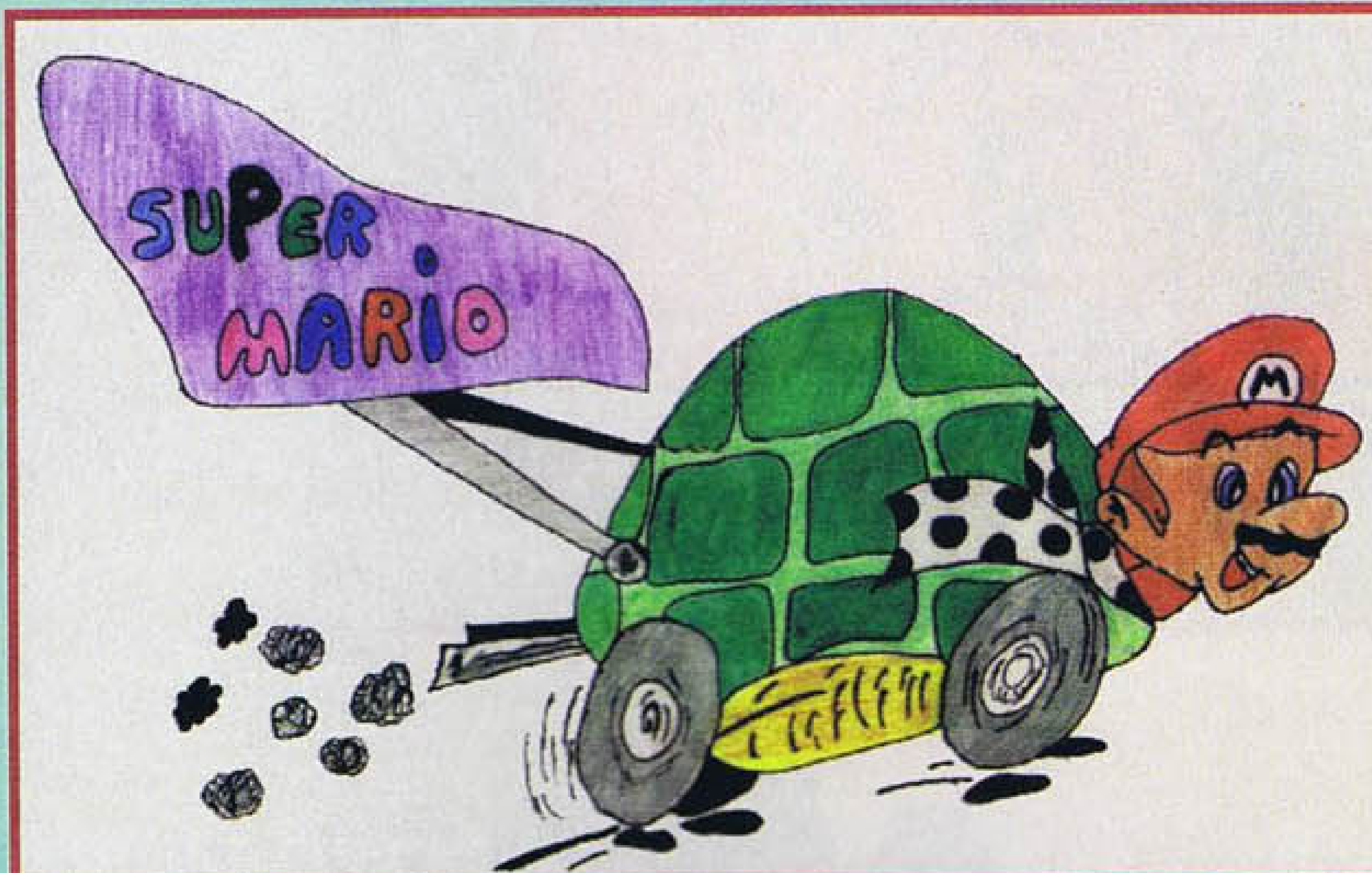
Miguel Pagán Conesa (MURCIA)



Aitor Santamaría (ÁLAVA)

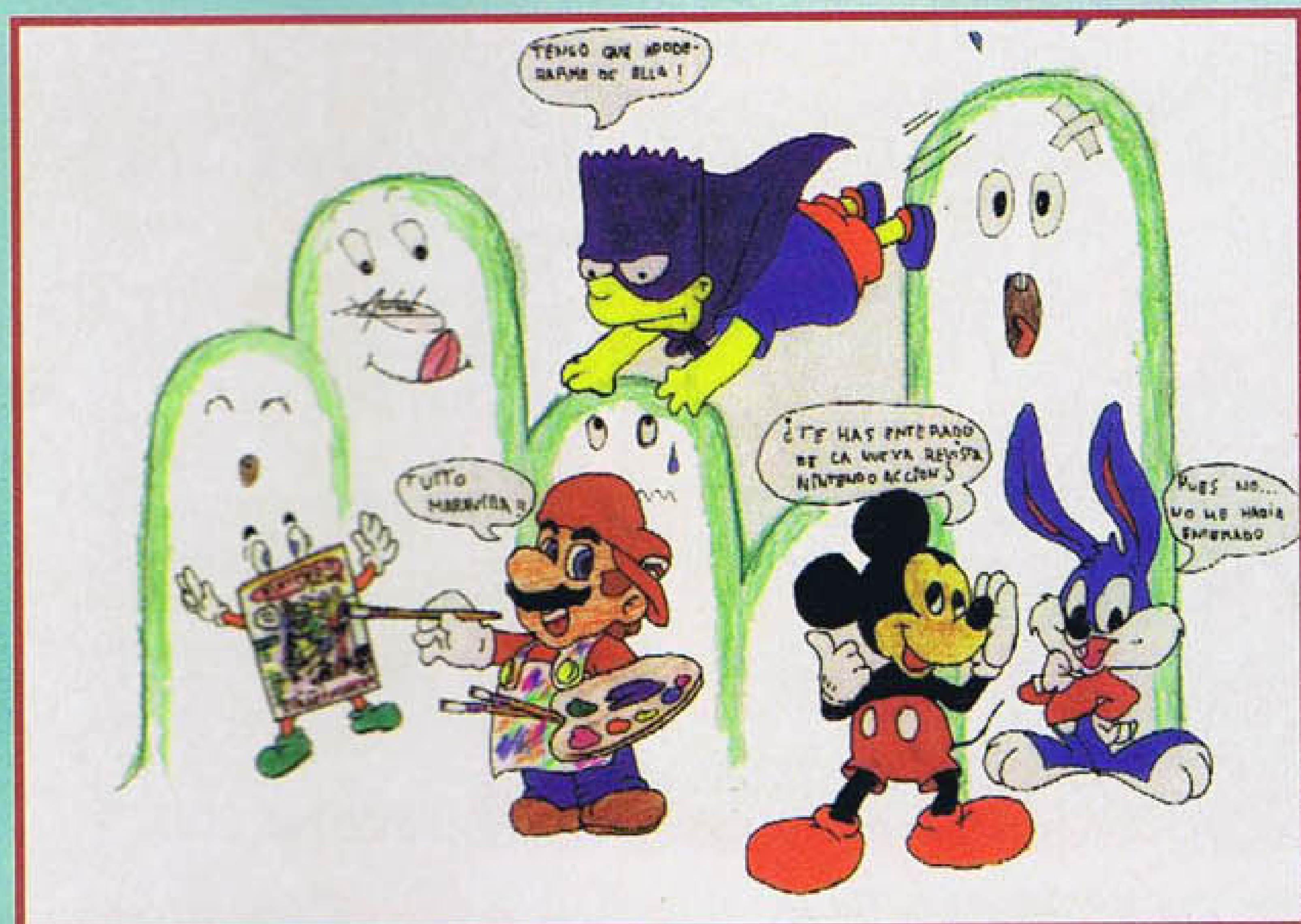


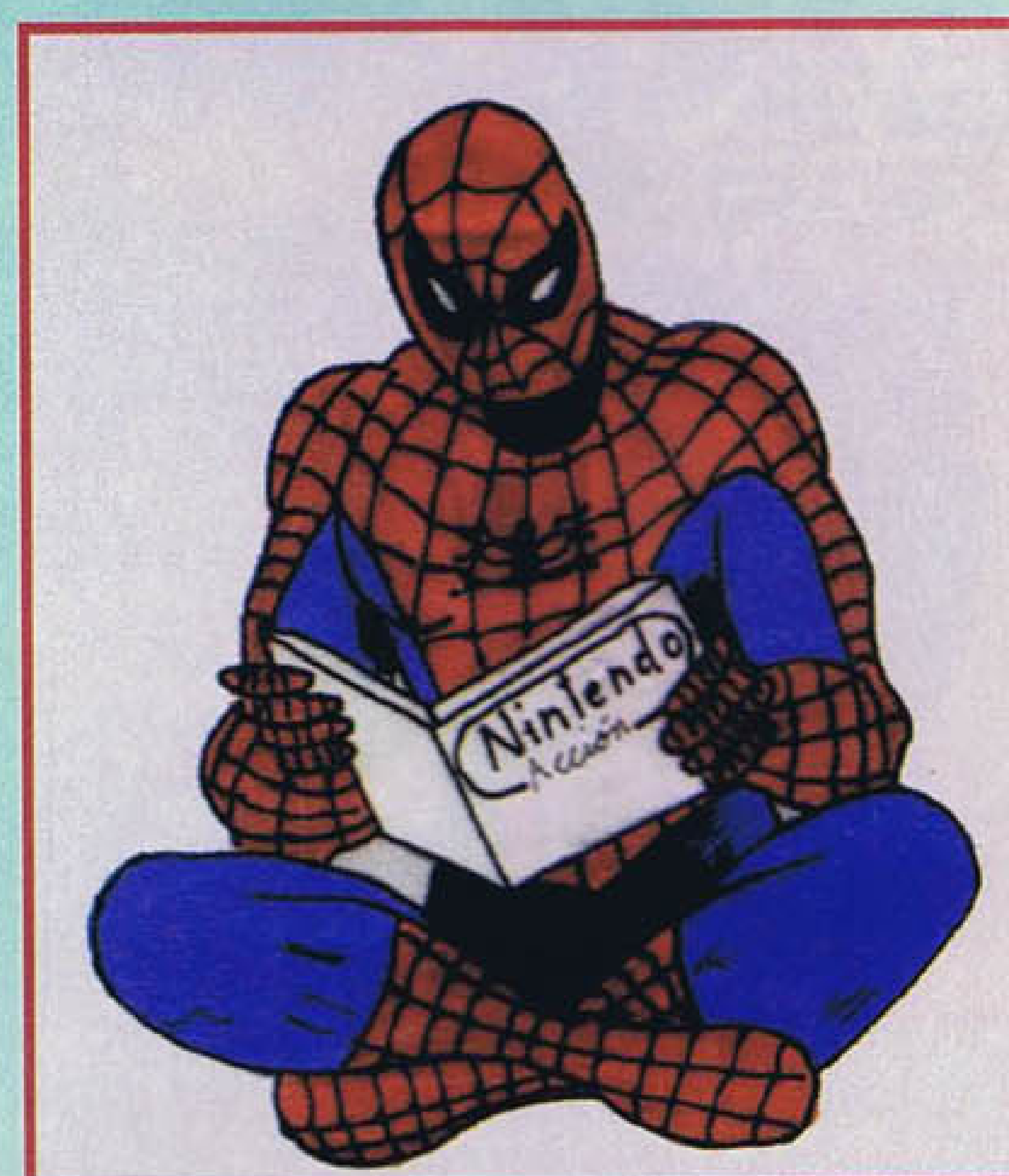
Francisco Javier Díaz Martínez (BARCELONA)



Rosa Ana Romero Atienza (MADRID)

Fabián Martínez Torchini (VALENCIA)



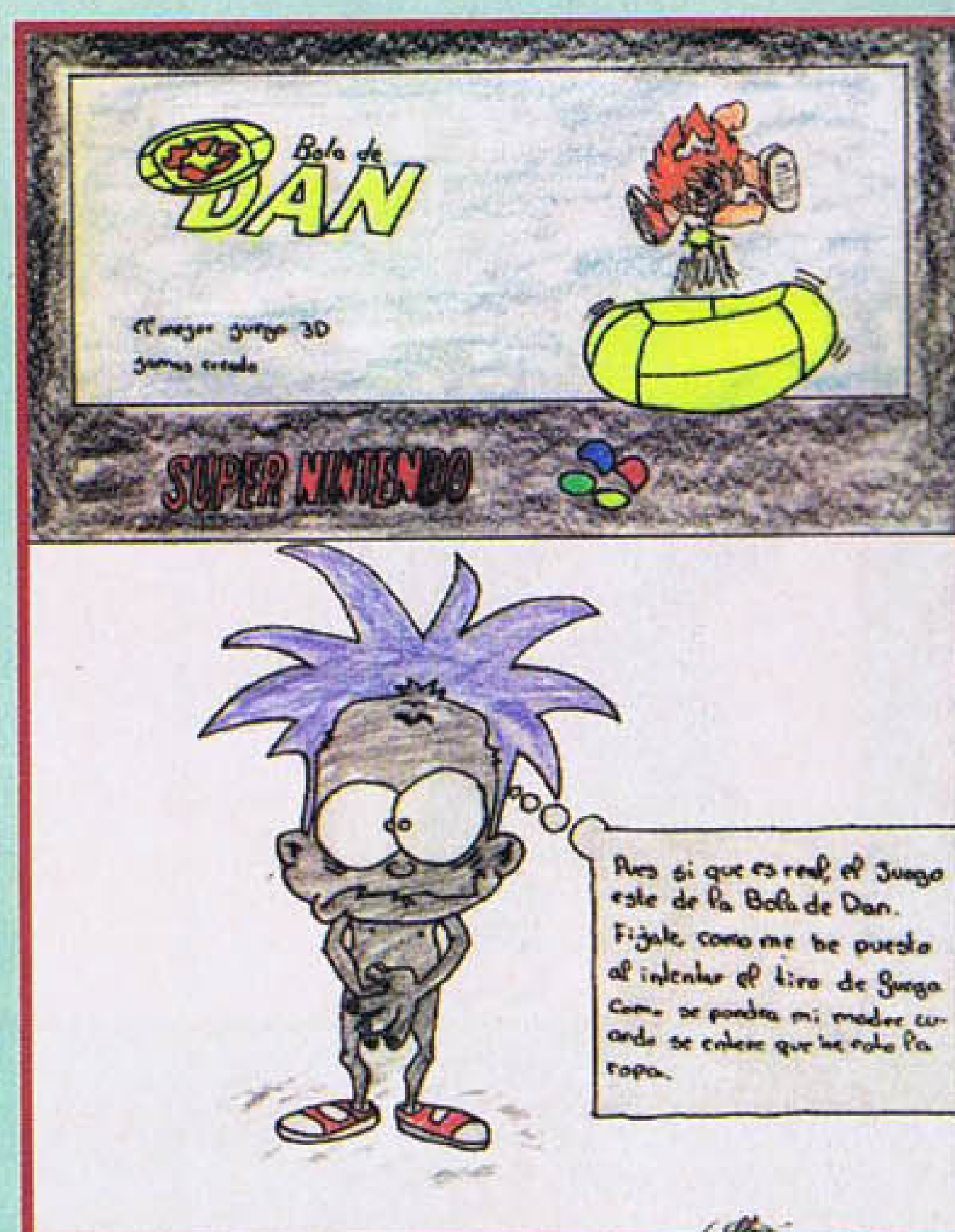


A. del Pujadas Gascón (BARCELONA)

J. Correa Araujo (HUELVA)

Manuel José Gallego Valiente (SALAMANCA)







César Velasco Berzal (MADRID)

Oscar Barral Mayordomo (MADRID)

Fernando Requena Montaña (VALENCIA)

David Cañadillas Medina (CÓRDOBA)

Jaime Gago Martínez (PONTEVEDRA)

Tomás Hernández Rayo (ZARAGOZA)

Alba María Serjo Fernández (LA CORUÑA)



Mario Sánchez Palacios (SALAMANCA)



Martín Lourino Barricales (LA CORUÑA)



José Hidalgo Nien (MADRID)



Jesús Serrano Cuesta (ZARAGOZA)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes enviar tu carta a:
HOBBY PRES S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.

RECORDMANÍA

Cada vez estamos más alucinados de las proezas que habéis sido capaces de hacer con vuestro juego preferido. Así que no lo penséis dos veces, y mandadnos esos records que tantos sudores os han costado. Acompañados, eso sí, de una fotografía que lo atestigüe.



DUCK HUNT

Miriam Prades, de Tortosa, ha realizado 375.800 puntos en el juego de pistola Duck Hunt.



SUPER CASTLEVANIA IV

Nada menos que acabarse el juego protagonizado por Simon Belmont es lo que ha logrado Jordi Serra, de Gerona.

U.N. SQUADRON

Manel Ramírez, de Gerona, ha finalizado el U.N. Squadron.



ZONA ZERO

A VECES LLEGAN CARTAS...

ENROLLADAS

¡Ola! ¿Sabeis quién soy? Pues un niño cualquiera que [illegible]

HÉCTOR MELÉNDEZ (MADRID)

CONSTANTES

MIGUEL MOLLEJO (MADRID)

POR CIERTO... ¿CONSEGUÍS PASAROS VOSOTROS ESE "ICE FOOT" QUE APARECE CON UNA BANDERITA, EN EL NIVEL 11 DE SNAKE RATTLE N' ROLL?, PORQUE LLEVO DOS AÑOS ASÍ Y NADA...

CARADURILLAS

ORDIZ AIZPURU (VIZCAYA)

¿Para que no me regalais una SUPER NINTENDO por mi simpatia?

EXIGENTES

ALBERTO PALACIOS (MÓSTOLES)

Quiero que traigan a España el Bola del Dragón Z 2.

IMPACIENTES

SERGIO RODRÍGUEZ (BARCELONA)

Podriais sacar el CD ROM para hoy mismo, y los programadores ya tendrán tiempo para sacarlos juegos

CANTARINAS

¡Hola!

lalalalalalalalala-lalalalalalalalala-lalalalalalalalala-lalalalalalalalala-lalalalalalalalala-lalalalalalalalala-lalalalalalalalala-lalalalalalalala.

ARANCHA OLIVER (PALMA DE MALLORCA)

TRISTONAS

ESTHER SÁNCHEZ (MADRID)

Os ESCRIBO PORQUE me ha dejado mi novio y estoy triste

OBJETIVAS

Os mando está carta para que me enviéis los llaveros y si podéis unas pegatinas.

DAVID ÁLVAREZ (OVIEDO)

PELICULERAS

lo he pasado en dificultad 7!!!POR FAVOR PUBLICADMELO PORQUE ASÍ MI PADRINO ME VA A REGALAR EL JUEGO PARA SUPER NINTENDO QUE YO QUIERA!!!

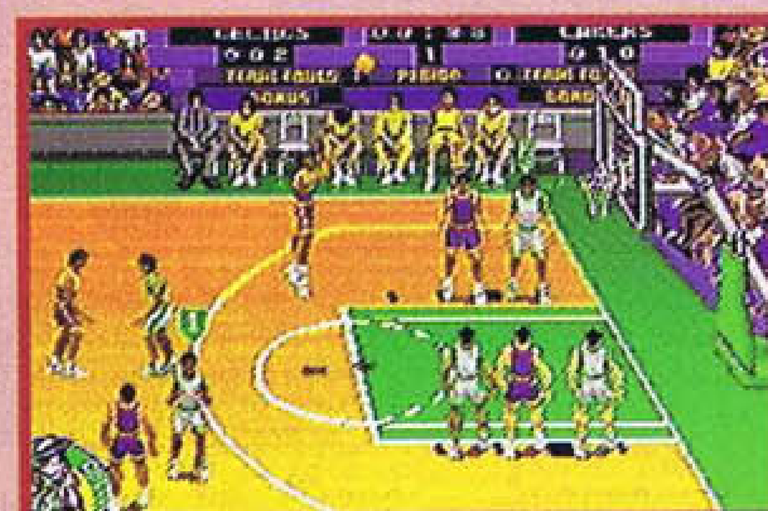
JOSÉ MIGUEL AYZÁN (CASTELLÓN)

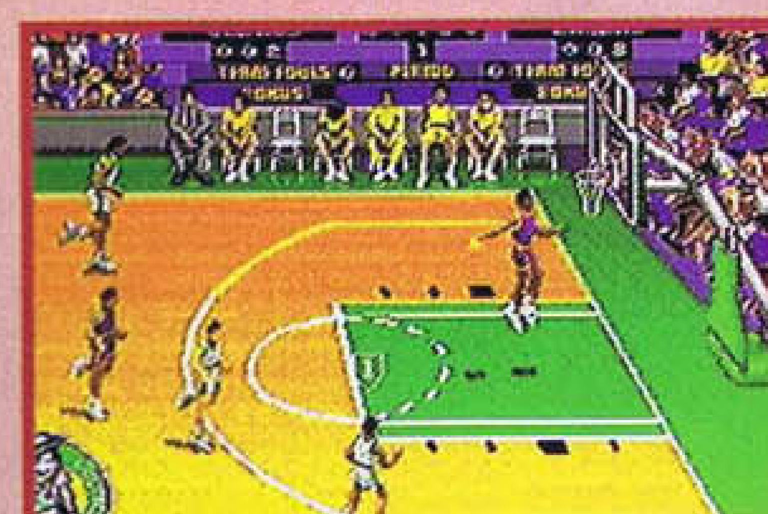
SUPER NBA BASKETBALL
Super Nintendo

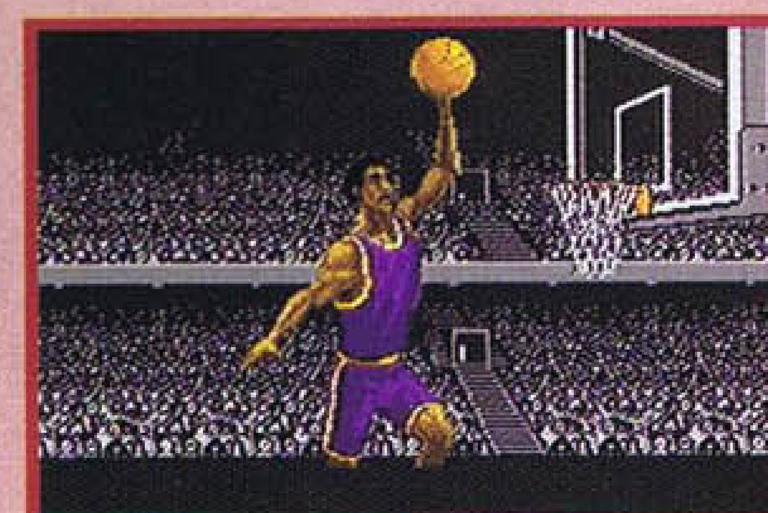
El mejor basket del mundo



Compañía: Tecmo
Nº de Megas: 8
Tipo de juego: Deportivo
Nº de jugadores: 2
Nº de Fases: Liga
Fecha probable de lanzamiento:
Julio-Agosto







No tiene otro calificativo. Los fanáticos de los cartuchos deportivos en general, y de los de baloncesto en particular, están de enhorabuena por fín. Si otros simuladores del deporte de la canasta no te habían convencido en exceso, prepárate para lo que va a ser un **boom en estos próximos meses**. Se llama **Tecmo Super NBA Basket** y trae, para que te enteres, **animaciones insuperables, gráficos impresionantes, jugabilidad asombrosa, diversión interminable, multitud de opciones, brillantez técnica**...Perdona que nos repitamos, pero es que sigue sin caber duda. Estamos ante el mejor juego de baloncesto de todos los tiempos -y eso que aún no lo hemos comentado-. Así que ya sabes, ve calentando las muñecas porque el partido está a punto de comenzar. ¡Y hay mucho en juego!

SUPER STRIKE EAGLE
Super Nintendo

Entre la ficción y la realidad



Compañía: Microprose
Nº Megas: 8
Tipo de juego: Arcade
Nº Jugadores: 1
Nº Fases: Multitud de misiones
Fecha probable de lanzamiento:
Otoño







Microprose siempre se ha distinguido por el realismo y la grandeza de sus simuladores, en especial aquellos que ha realizado para ordenadores (muy meritorios). Esta vez, y con el modo 7 de principal aliado, se lanza de lleno a la conquista de los 16 bits de Super Nintendo a través de un arcade venido directamente de la simulación. Y lo que han dado de sí es más o menos lo siguiente: **infinidad de misiones, gran cantidad de enemigos y un manejable F-15 en nuestras manos** que no sólo convencerá sino desarmará al más pintado.

Si quieres vivir las emociones de un ultramoderno caza de combate, ya sabes, Super Strike Eagle estará en las tiendas durante el próximo otoño.

LAS VEGAS STAKES

Super Nintendo

Hagan sus apuestas, señores

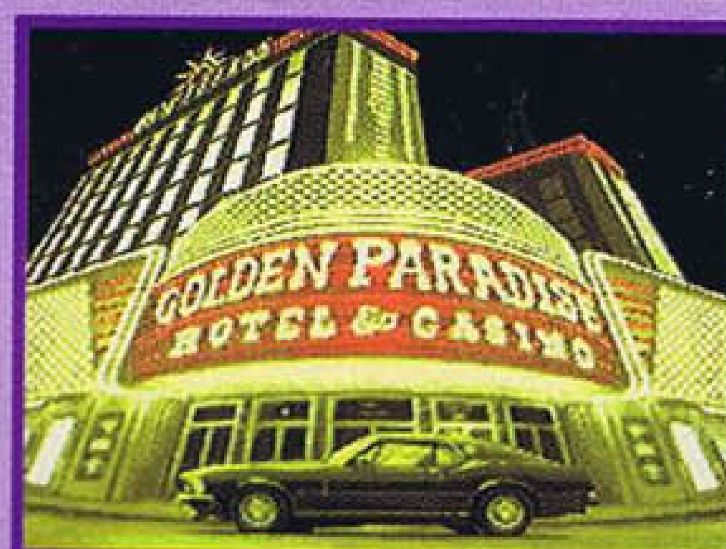


Compañía: Hal-Nintendo
Nº Megas: 8
Tipo de juego: Estrategia
Nº Jugadores: 1-4
Nº Fases: 0
Fecha probable de lanzamiento:
Sin determinar

Pues sí, amigos, si alguna vez soñastéis con zambulliros en la ciudad considerada cuna del juego y la diversión, por fin vais a tener oportunidad de hacerlo. Porque este jueguecillo no sólo nos **permitirá viajar a Las Vegas, sino que además nos trasladará a un montón de casinos** que arden en deseos de que seleccionéis cualquiera de sus juegos, y hay muchos. Pero la cosa **no sólo consistirá en apostar, también deberéis estar al acecho de ladrones, carteristas**, personajillos que os usurparán vuestras apuestas, tramposos... vamos, una verdadera jungla en la que solamente se cotiza el número de billetes que llevéis encima. Hacednos caso y procurad no salir desplumados, aunque hemos sido testigos directos de un tipo que asaltó la banca en muy poquito tiempo: se fió de los que le regalaban diamantes, y eran de verdad.







ALFRED CHICKEN

Game Boy

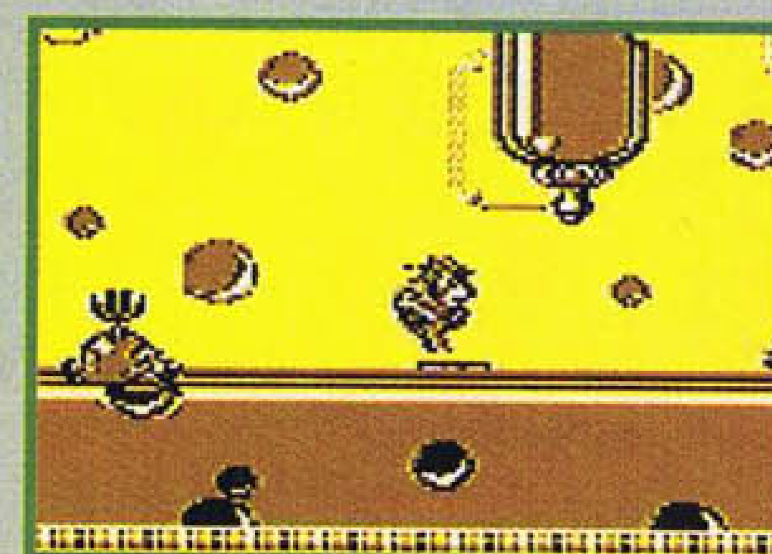
El pollo menos gallina

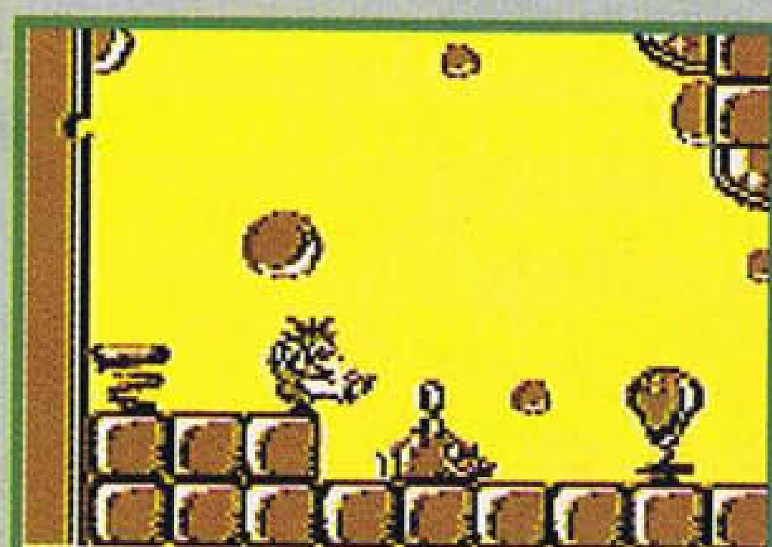


Compañía: Mindscape
Nº Megas: 1
Tipo de juego: Plataformas
Nº Jugadores: 1
Nº Fases: 11
Fecha probable de lanzamiento:
Sin determinar

Los malvados Meka-Chickens han raptado a Billy Huevo y a sus hermanos para realizar unos extraños experimentos clónicos (se rumorea que quieren cruzar una gallina con un pez-espada). **Alfred Chiken, el pollo más valiente del condado, está dispuesto a atravesar cuanta plataformera fase se interponga en su camino** para rescatar a sus plumíferos colegas. Fases ocultas, pasadizos secretos y una enciclopedia de sonrisas esperan a los fans de la portátil. ¡Ah! ¡Pero eso no será todo! Los poseedores de una **N.E.S. o una Super Nintendo tampoco se van a que dar con las ganas de ver a Alfred**, porque en meses podrán disfrutar de las andanzas de este peculiar pollo que tiene visos de convertirse en la mascota de la compañía inglesa Mindscape. Seguiremos informando.



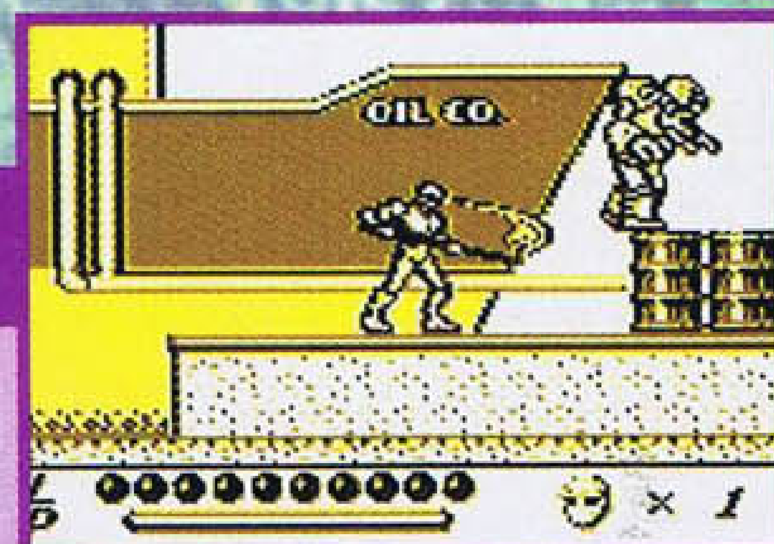




TRAILER

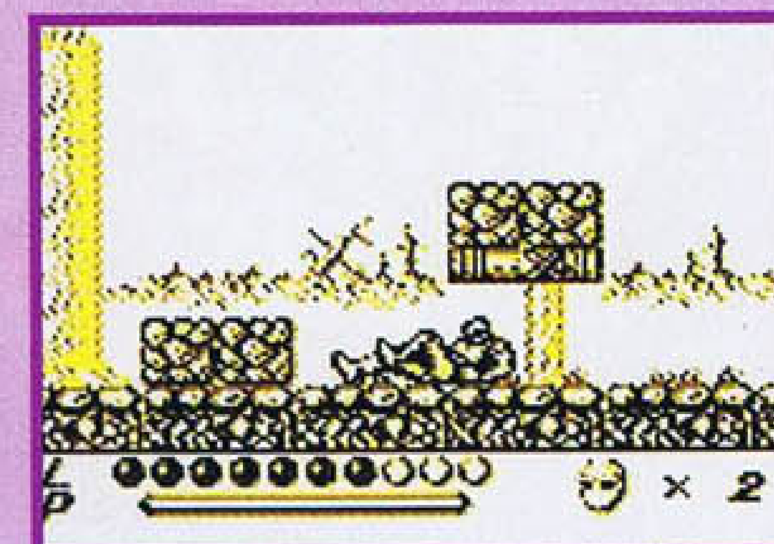
ZEN INTERGALACTIC NINJA   Game Boy

Del cómic al cartucho

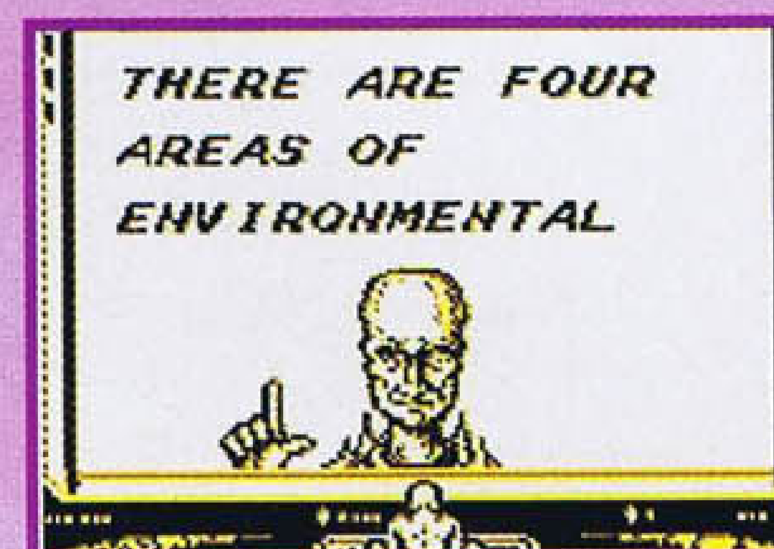




Compañía: Konami
Nº Megas: 1
Tipo de Juego: Plataformas-Acción
Nº Jugadores: 1
Nº Fases: 4
Fecha probable de lanzamiento:
Sin determinar



Rescatado de los **tebeos japoneses, Zen** viene a conquistar tu Game Boy con una **jugabilidad de aupa, sprites gigantescos** y unos escenarios magníficamente concebidos. Tu misión es impedir que **Lord Contaminous y las fuerzas del mal destruyan la Tierra**. Este «original» argumento abrirá paso a una gran aventura repleta de momentos interesantes en la que las plafaformas y una acción a base de bastonazos serán los ingredientes principales. Más, en próximos números.



LAS MANOS DE UN GANADOR EN ACCIÓN

¡GRATIS AL SUSCRIBIRTE!

Basta de juegos. A partir de ahora la cosa va en serio. Si quieres ser un ganador y sentir toda la fuerza en tus manos, suscríbete a Nintendo Acción y consigue estos dos guantes exclusivos. ¡Reservados sólo para los mejores!



Envíanos el cupón que aparece en la solapa (no necesita sello) o llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 (de 9 a 14.30 h y de 16h a 18.30 h) y recibirás todos los meses en tu casa Nintendo Acción durante 1 año (12 números) junto con este auténtico regalo consolero.

(Esta promoción es válida hasta el 31 de Agosto de 1993 o hasta fin de existencias)